

KONAMI



KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



セガサターン

ポリスノーツ公式ガイド



POLICENAUTS®

ポリスノーツ

©1994, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社 / NTT出版株式会社

NTT出版







KONAMI OFFICIAL GUIDE

公式ガイドシリーズ

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



POLICENAUTS®

ポリスノーツ

©1994,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社/NTT出版株式会社



CINEMATIC VIRTUAL REALITY

POLICENAUTS[®]

KONAMI OFFICIAL GUIDE

公式ガイド

CINEMATIC VIRTUAL REALITY

POLICENAUTS

CONTENTS KONAMI OFFICIAL GUIDE

公式ガイド

特別描き下ろしイラスト	4
OPENING	6
PROLOGUE	9
CHARACTERS FILE-1	18
ACT1	22
ゲームシステム	42
ACT2	46
CHARACTERS FILE-2	66
ACT3	69
サターン版の特徴	78
ACT4	83
MECHANICS FILE-1	86
ACT5	89
MECHANICS FILE-2	96
ACT6	99
究極の裏技指南	106
ACT7	109
SPECIAL TALK	
小島秀夫 VS 押井守	118
EPILOGUE	123



CINEMATIC VIRTUAL REALITY

POLICEMANS



In the year 2010, Mankind made its first great advance into space with the completion of the first human space colony "Beyond Coast".

3 years later, 5 policemen, charged with the responsibility of maintaining the security of these colonists, arrive on the "Beyond Coast".

Gatse Becker, Joseph Sadaoki Tokugawa, Salvatore Toscanini, Ed Brown, and Jonathan Ingram.

These 5 policemen, the Earth's elite, formed a new



force of Space Police known as **"POLICENAUTS"**

One day, Jonathan Ingram, originally from the L.A.P.D. mysteriously disappeared after an accident during space walking experiments. 25 years later, he was miraculously discovered alive and he was returned to Earth.

After returning to Earth, he starts a private Investigation Agency and is visited by his estranged wife Lorraine Hojyo. Her new husband, Kenzo is involved in a

serious incident, she says.

The remaining clues are a torn leaf, a medicine capsule, and the enigmatic name "Pluto". The answer to this mystery lies on the "Beyond Coast".

Now he must get together with his companions from 30 years ago.....

Now he has seen his ex-wife, Lorraine, murdered, as well as the secret drug sales. The clues are becoming more clear, but he must return again to the "Beyond Coast".

オープニング

Opening



Beyond Coast
(ビヨンドコースト)

←人類初のスペースコロニー「BEYOND COAST」。その完成とともに人類の本格的な宇宙進出が開始された。そして、その治安を守るために、ボリス・ノーツが組織されたのである。



←警察権限を持つ宇宙飛行士。その過酷な任務に耐えうる優秀な警官が世界中から選抜された。ロス市警からは、ジョナサン・イングラムとエド・ブラウンが選ばれた。

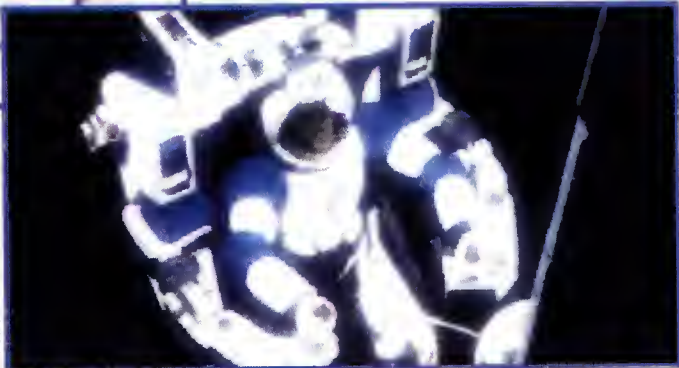
↓スコットランドヤードから、ゲイツ・ベッカー。警視庁からジョゼフ・サダオキ・トクガワ。ニューヨーク市警から、サルバトーレ・トスカニーニ。以上5人がメンバー。



↑彼らはEMPS「ユーリー」の本格的なテストの前に、チェックを繰り返していた。EMPSが本格的に運用されれば、宇宙開発は飛躍的に前進する。

06

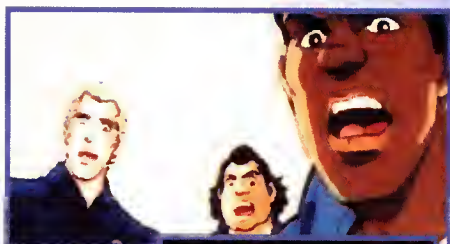
→今回のテストを行うパイロットはジョナサンであった。EMPSの挙動もまったく問題なく、すべては順調に進んでいた……はずだったのだが。



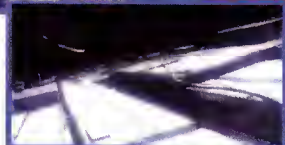


何者かがEMPSに細工を施していたらしい。いったいだれがどのような目的でこんなことをしたのだろうか。

推進ガスの急激な噴出により、突然制御不能におちいってしまったEMPS。



突然の異常事態に驚く仲間たち。宇宙での事故は、ほぼ確実に死につながる。犠牲者の回収すらままならない。



簡単に切れるはずのない、命綱を引きちぎって、なおも離れていくEMPS。それはジョナサンにとって死の宣告に等しかったのではないだろうか。

叫ぶエド。ジョナサンの名を呼んでいたのだろうが、彼らを隔てる真空が、すべてのコミュニケーション手段を断っていた。このまま永遠に会えなくなってしまうのか？



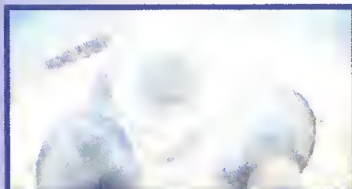
BEYONDからみるみる離れていくジョナサンを、なすすべもなくただ呆然と見つめるボリスノーツの面々。ジョナサンの姿は、すでに星の海の中に消え去ろうとしていた。



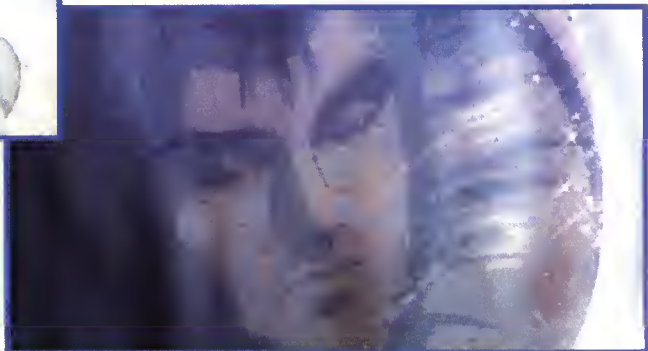
異常な回転を検知して警報を発するユーリーのコンピュータ。ジョナサンに生命の危険が迫っていた。パイロットを救うために緊急プログラムが作動する。

ユーリーに装備されている、サブバイバル・ボールが作動を開始した。これを使って、宇宙で遭難した場合に、救助を待つ間、人工冬眠状態にして生命を維持する。





↑発見されたサバイバル・ボール。だれもが中に入っている者の生存を疑っていた。長い時間を経て生きていらるはずなどないのである。



→しかし、中に入っていた人物は生き続けていた。その人物はジョナサン・イングラム。25年もの間、サバイバル・ボールの中で眠り続けていたのである。



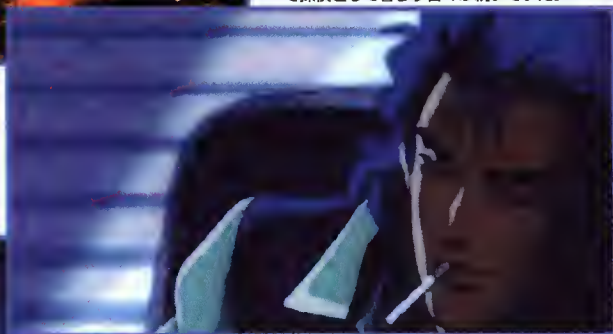
↑異常気象のためオールドLAに雪が降る。北上移転により残されたこの古いロス。地元では「エンジェル」のいない街とも呼ばれていた。ジョナサンが眠りから目覚めたときに変わっていなかったもののひとつである。



↑壁に貼られた写真や新聞……すべてはもう過去のものでしかない。だが、ジョナサンにとっては、数年前のことなのである。

08

→30年前にすべてを
いてきてしまった。



↓ジョナサンは再びこの地で生きていくことを選んでいた。だが、それは文字通りただ毎日を生きたためだけのこと。そのために社会の底辺で探偵として暮らす日々が続いていた。



↑すでに過去の遺物となった「ポリスノーツ」。だが、ジョナサンにとってはこれからが本当の意味での始まりだったのである。

PROLOGUE HOME



登場人物

Character

ジョナサン・イングラム



元ポリスノーツのメンバー。ユーリーの暴走事故により、25年もの間宇宙を漂流。現在はネゴシエーターまがいの仕事をしている。

ロレイン・北条



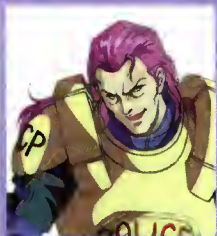
ジョナサン・イングラムのかつての妻。現在の夫である北条ケンゾウが突然行方不明に。ジョナサンの元へ捜索を依頼しにくる。

エド・ブラウン



元ポリスノーツのメンバー。ロス警察時代ではジョナサンとコンビを組んでいる。現在はビONDで娘のアナと養子のマークと生活。

トニー・レッドウッド



元ポリスノーツであったゲイツのもとで働くBCPのAP隊員。人工血液を用いたフローズナーで、爆弾解体の名人でもある。

探偵稼業

Film

EMPSの事故で宇宙を漂流していたジョナサン・イングラムは、奇跡的に救助された。しかし、すでに25年もの歳月が流れていた。すべてを失うには十分な時間……。仕事や友人、そして愛する女性までもが彼のもとを離れていた。宇宙は見上げるだけのものとなってから3年が過ぎ、現在はオールドLAでネゴシエーターまがいの探偵をしていた。その仕事も誘拐犯との交渉など、やばい仕事がほとんどである。しかし、それがなければ生きていくこともままならないほど、過去へ置いてきたものは大きかったのだった。



◀広い世界、HOME(地球)。ジョナサン・イングラムは事務所を設け、社会の陰でひっそりと探偵を営んでいた。だが、依頼の電話は皆無に等しい。



◀何もかも30年前に置いてきてしまった、と感傷に浸るジョナサン。

10

用語解説

ノン・モルト・ビール
non malt beer

麦芽を使わず、コーンやスターチのみを原料にして作られたビール。麦芽の代わりにコーンとスターチを使い、アルコールを0.99%に抑えることで、酒税が一切掛からないようにしたビールである。

クリエイターズコメント

ジョナサンの事務所

事務所内にある新聞の切り抜きと写真は、一度デジタルで作成した素材をプリントアウトして、それをアニメパートの美術さんに渡し、汚し処理などをした後で撮影してもらっています。アニメの美術では写真

の日付など、細かいディテールが出せないから、こういった処理を行いました。

ジョナサンの事務所

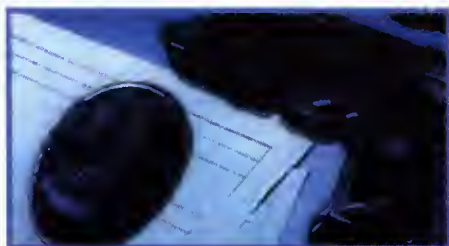
Click

ジョナサンの事務所には彼自身の性向を示すいくつかのアイテムがあった。壁に貼られている新聞の切り抜きにはラグランジュ・ポイントに浮かぶ人工の大地、BEYONDに関することや、宇宙開拓の歴史に新たな一歩を刻んだ人類初の有人火星飛行など……。そして、あの忌まわしい事故の記事と奇跡の生還についての記事。そのほかには、ロス市警時代の表彰状と写真があった。そこには親友のエドと写っているものや、ポリスノーツ時代のものがある。警察学校にいた頃からの親友であり、最も信頼するパートナーでもあったエド・ブラウンは、現在もBCPで働いているらしい。また、

↓ロレインとルーカス・ワールドへ行ったときの写真。明るい未来を信じて止まなかった頃だ。



↑ロレインと結婚した頃はロスで警察官をしていた。



↑机のうえには、ジョナサンがロス市警時代から愛用しているベレッタ92Fと、当時使っていたバッジのレプリカが。



①ロレインの写真②結婚時の写真③ベレッタ④調査報告書⑤タバコ⑥オイルライター⑦ビール缶⑧灰皿⑨紙くす⑩メモ⑪ペン⑫留守番電話⑬ブライント⑭新聞記事⑮賞状⑯ポリスノーツ時代の写真⑰エドとの写真⑱キャビネット⑲BEYONDの模型⑳本㉑非常用出口

机のうえに飾られているロレインとの写真には、さまざまな想いが込められていた。彼女との結婚、仕事、なにもかもがうまくいっていたあの頃。つい昨日のことのようではあったが、すべては遠い昔のことだった。宇宙を彷徨っている間に失われたものの中で、最も大きかったのは、彼女の存在だったのかもしれない。ほかにもタバコや缶ビール、ロス市警時代のバッジのレプリカ、反動銃。この部屋にあるものはすべてジョナサン自身と同じく、過去の遺物となってしまったものばかりだった。



↑火星行きをきっかけにロレインと別居することに。



↑EMPS暴走の起こるわずか3年前の新聞記事。

用語解説 先折りタバコ bent cigarette

愛煙家のための減煙タバコ。包装を解き、先を折るだけで発火する。逆にフィルター部を折ることで消すことが可能。灰が出ない化学反応を利用しているので灰皿が不要であり、ボイ捨て公害の心配も少なく

なっている。また、火災の発生も軽減されている。発火と消火のスイッチ部分を含むため、従来のタバコよりは多少長めなのが特徴。またガンなどの原因となる有害物質を含む副流煙も出ないため、周囲への煙被害は極端に抑えられている。地球のみの地域限定発売。ジョナサンが吸っているものは、この化学反応薬

と従来の乾燥葉を7対3で調合したブレンドタバコ。従って灰や煙が少しは出るようになっている。

ロレインとの再会

Film

時間が経つと、ジョナサン事務所に1人の依頼人が……。それは、かつての恋人であったロレインだった。しかし、当時の面影を残してはいるもの、もう昔の彼女ではなかった。彼女はジョナサンを待つことができず、北条という男と結婚してしまっていた。その姿にジョナサンは宇宙を彷徨っていた年月の長さを痛感した。



↑依頼人はなんと元妻のロレインだった。どうして今頃になってジョナサンのもとへ?

謎の失踪事件

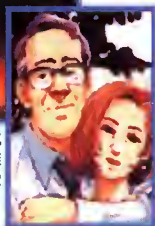
Click

複雑な心境のまま用件を聞くことにしたジョナサン。ロレインは彼の気持ちを知ってか知らずか、彼女の夫の捜査をジョナサンに頼む。その説明から夫である北条ケンゾウがトクガワ製薬に勤務する技術者だったことがわかる。成り行き上、ロレインから夫である北条が写っている写真と、北条から預かったというカプセルと謎の葉を渡されるのだが……。さて、依頼を引き受けるべきか、断るべきか。



↑まるで、哀しい過去を覆い尽くすかのように降り積もる雪。

→ロレインの夫、北条ケンゾウ。複雑な心境で写真を受け取るジョナサン。



①ブラインド②ロレインの髪③ロレインの顔④ネックレス⑤バッグ⑥コート⑦イヤリング



↑ロレインから手渡されたカプセルと1枚の葉。そして、北条が言い残したフラットに何があるという謎の葉集が捜査の手がかりになる。

12

クリエイターズコメント ロレインの登場

ロレインは設定上55歳ですが、アニメでその年齢感を出すのは非常に難しく、また顔にシワをいれるとどうしても「美しさ」がそこなわれるため、ロレインを戸口に立たせて逆光で見えないようにしました。シ

ルエットで認識できるくらいの明度で存在感だけを出しておき、声でジョナサンとの25年間を結ぶようにしました。

ハードボイルドでの美女の依頼は王道ですから、こは絵よりも声優さん(川島)の演技力によるところが大きいですね。

プログラマーのつぶやき システムの基礎が集結

システム製作当初、延々モニターに出ていたのがこのシーンでした。画面やメニュー、文字出し、目パチ、口パクなどのアニメーション、ライティング効果など、システムのすべての基礎がこのシーンにはあります。

爆発

Click

ロレインは「しばらくホテルにいるから連絡して」と言い残して出ていった。遠い日のことを思い返し、目を細めながら窓からその姿を見送るジョナサン……。だが、ふと視線をそらすとリモコンを持った怪しい男が。ヘルメットのせいで顔は見えない。ジョナサンの叫びにロレインは振り向くが、手遅れだった。ロレインの車は爆発してしまう!



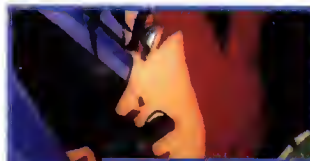
↑もっと優しい言葉をかけてやるべきだったか。ロレインの後ろ姿を見送るジョナサン。



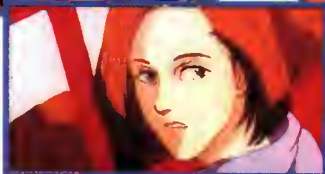
↑雪のうえを見ると、無数の足跡が。なんだかイヤな予感がする。続いている足跡の先に素早く視線を走らせてみると……。



↑そこには黒ずくめの怪しいライター姿の男が! しかし、男の手には爆弾のスイッチが握られている!



↑「ロレイン! 車から離れる!」叫ぶジョナサン。



↑ジョナサンの声にロレインは振り向くが……。



↑ロレインの車は爆発してしまう。爆風とともに吹き飛ばされてしまったロレインの身体。黒ずくめの男は大通りへと逃げていく。

クリエイターズコメント
爆破シーン

爆破されるロレインの乗ってきたクラシックカーは、セル感を拭うためにデジタルで描き直しています。探偵事務所前のおりも、さまざまな看板や標識をリアルに再現するためにデジタルで作成し、コンピュ

ータ上でベースをつけて背景に貼り込んでいます。

車の質感を出すにはアニメ(背景)セルの場合、特効ブラシなどを使いますが、デジタル上なので、街の灯や電飾の移り込みなどでも再現できます。爆発は光の効果を出すために、CG(爆炎と煙)を合成しました。

煙の合成処理は、プログラムで加算処理を行い、実現しています。



↑犯人が姿を現す前に登場したネズミ。もしやこのゴミ袋の中に犯人が……と思わせてくれる。銃で撃ったのは可哀想だが、緊張感はかなり高まったはず。

さらに奥へと逃げ込んだ犯人を追ってきたもののその姿はどこにもなく……道に「殺してやる」の文字が。



↑血の跡を追って奥に進んで行くと、白い血文字が記されていた。「殺してやる」とはかなり挑戦的なヤツだ。

犯人逃亡

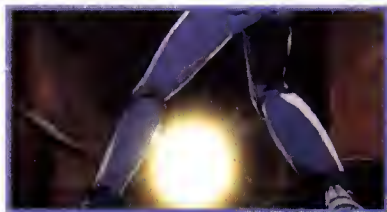
Film

周囲の様子をうかがうと、突然バイクの音とともに腕から白い血を流した犯人の姿が浮かび上がる。ライトの光に顔をしかめつつも銃弾を浴びせ続けたジョナサンだったが、残念ながら止めることはできなかった。……次に会ったときは必ず仕留めてやる！ 犯人の後ろ姿をにらみながらジョナサンは唇をかみしめた。



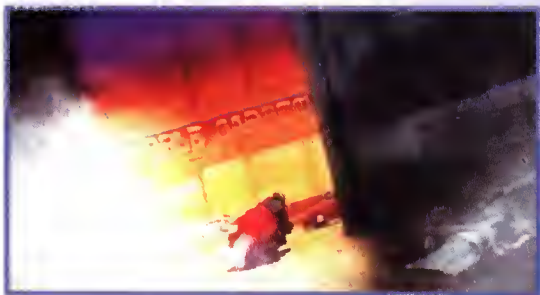
↓犯人はジョナサンめがけてバイクで突っ込んでくる。ヤツは不死身なのか？

↑どこからともなくバイクの音が。あの白い血はやはり犯人のもののようにうだ。



↑逃げ去る男に向かってベレッタを連射するジョナサン。ここまで追いつめて逃がしてなるものか！

→バイクに乗ってあっという間に走り去った謎の男。あと一歩だったのにどうやら逃してしまっただけ。



クリエイターズコメント 犯人の逃亡シーン

路地裏でのジョナサンのマズルフラッシュ(銃口から出る閃光)、銃口の煙、バイクの煙はCGで合成しています。ジョナサンが男を見失った路地とバイクのヘッドライトが見えるアニメの背景が違うのはバグで

す。気づいた人、いますか？ ロレイン死亡時の星(ロレインが見上げる空にある)はデジタルで合成しています。事故現場の右にこっちは興味深げに見ているのは「スナッチャー」のランダムです。UP直前にデジタルで描き足してもらいました。

ロレインの死

Film

ロレインのもとに駆けつけたとき、彼女はすでに息絶えようとしていた。ジョナサンは、悲しみの中にも、彼女は自分のところへ戻ってきてくれたという、奇妙な安堵感に包まれていた。



↑出動してきた警官がジョナサンに近寄る。

↓「彼女は戻ってきたんだ……俺のところに」



↑「会いたかったわ、この28年間……」最期の力を振り絞って、娘のことをジョナサンに頼むロレイン。

BEYONDへの旅

Film

ロレインの死後、ジョナサンはBEYOND行きのスペースプレーン内にいた。正確に言えば、ジョナサンはロレインからの依頼を引き受けてはいなかった。だが、ロレインの死によってBEYONDへ渡ることを決意していた。彼は二度と渡ることはないだろうと思っていたBEYONDへと向かうことにした。

↓BEYONDでは
いったい何が待ち
受けているのか？
緊張が高まる。



↑ロレインの死を
きっかけに、BEYONDへ渡
る決心をしたジョナサン。

機内でジョナサンが宇宙酔いへの不安をつのらせていると、隣の席のレッドウッドという男が話しかけてきた。彼と話をしていると、ジェネレーションギャップをますます感じてしまう。自分が宇宙を彷徨っていた間の時代の変化に、ジョナサンは戸惑いを隠すことはできなかった。



↑宇宙へ出てしまわく
すると無重量状態に。宇
宙酔いに注意。

16

クリエイターズコメント スペースプレーン

スペースプレーン内では時間の経過があやふやです。BEYONDに到着するまでの48時間を、プレイしているユーザーの時間感覚に委ねる意図があったからです。また、ここではこれから向かう異世界であ

るコロニーが、いかに地球と違ったものであるか、宇宙で生活するにはどれだけ覚悟が必要かを植え付けるため、セリフ(特にスチュワーズ)が用意してあります。スチュワーズが説明できる範囲を超えているとは思いますが、ここではBEYONDの前知識を植え付けておきたかったです。ただし、98版で不評

を買ったため、300版以降からはスチュワーズの説明を聞かなくても「すこし眠る」を選ぶと到着してしまうようになってます。

座席の前方にベンが回転しながら浮遊してきます。これはCGでベンを作成し、手前の椅子にマスクを作り、その奥に消えていくようにデジタル合成したものです。

レッドウッドとの出会い

Click

レッドウッドという男はBEYONDではそれほど珍しくないフローズナーだった。フローズナーは法的に特殊な範疇にあることから、識別コードの刻印が刻まれている。冷やかな目が印象的だが、特別態度が悪いということもな

い。彼にBEYONDのことについていろいろ教えてもらおう。テレビのニュースでは、これから行くBEYONDでの事件が次々に取り上げられている。また、宇宙酔いがひどくなるようであれば薬をもらうこともできる。



- ①テレビ・コールボタン②窓③空気循環装置④ベルト⑤レッドウッドの手⑥レッドウッドの顔⑦ジョナサン⑧レッドウッドの洋服⑨ジョナサンの洋服⑩ジョナサンのタバコ⑪ジョナサンの腕時計⑫顔の文字⑬ワッペン⑭バッジ

→機内ではテレビを見ることができる。今、BEYONDではNARC麻薬が問題になっているようだ。



↑感情の起伏が皆無に等しそうなこの男、名をレッドウッドという。単に隣に乗り合わせただけらしいのだが……?



↑BBCニュースのキャスター、カレン・北条。確かにどこかで見たことがある顔なのだが……。



- ①座席モニター②ハード・スペース・スーツ収納庫③制服④スチュワーデスの足⑤スチュワーデスの顔⑥スチュワーデスの胸⑦スカート⑧ライフボットの説明

クリエイターズコメント レッドウッド登場

ジョナサンの隣にレッドウッドを座らせたのは、ユーザーの皆さんにこのとき、すでに「こいつが犯人だ!」と思わせるためです。だれもがこいつが怪しいと印象づけるために、胸に包帯までつけて座らせました。ま

た旧人類のジョナサンと新人類の彼を対比させる意味もありました。ラストまで殺し合う2人の将来を暗示するシーンでもあります。窓の外はスピード感を出すための苦肉の策です。本当は真っ暗闇にする予定でした。

用語解説 宇宙恐怖症 cosmophobia

宇宙での恐怖症のひとつ、コスモフォビア。宇宙空間での長期拘束による暗黒、狭所、無酸素状態などから、恐怖症状を起こすこと。強い不安感や動悸を起こす。重度になると心臓発作や呼吸困難におちいる。

CHARACTERS FILE-1

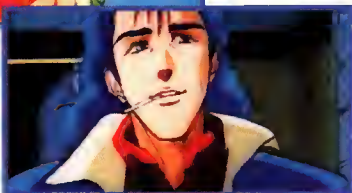
▶ ジョナサン・イングラム ◀

元ポリスノーツ、オリジナルコップの1人。30歳。地球のOLA(オールドLA)で探偵を開業している。2013年、ポリスノーツとしてBEYONDに渡った彼は、試作EMPS「ユウリー」の遊泳実験によるバーニヤ故障事故で、コールド・スリープ状態のまま25年間宇宙を彷徨う。この事故で宇宙恐怖症にかかった彼は、その後の人生を地球で過ごすこととなる。



◀時代遅れのリコイルガン(反動銃)「ベレッタ92F」を片手に、巨悪に立ち向かうジョナサン。

→タバコは彼のトレードマーク。空気汚染の問題で禁止されているBEYOND内でも、その信念は変わらない。



▶ エド・ブラウン ◀

BCP風紀課主任。55歳。ロス市警の爆弾処理班に1年いた後、麻薬課に転属。その後、ジョナサンとともにポリスノーツに推薦され、BEYONDに渡る。ジョナサンの事故後、BCPの確立に力を注ぐが、才能がふるわず、次第に窓際に追い込まれた。



◀マークの父親を射殺してしまったことから、それ以来銃が撃てなくなっていたエド。

→ジョナサンとともにポリスノーツに推薦された頃のエド。30年という長い月日が、ジョナサンとの関係を隔ててしまった。



▶ ロレイン・北条 ◀



ジョナサンの前妻で、現在は北条ケンゾウの妻。55歳。小さな強盗事件がきっかけでジョナサンと知り合い、その後結婚。ジョナサンが行方不明となった後は、「BEYOND 日本人祭」で知り合った北条ケンゾウと再婚。カレン・北条の母。



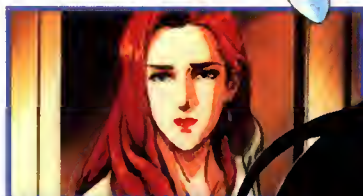
◀ 夫、北条ケンゾウの行方を探すため、ジョナサンのもとを訪れるロレイン。しかし、それは永久の別れとなってしまふ。



◀ ジョナサンと結婚していた頃のロレイン。ジョナサンは、カレンの中にこの頃のロレインの面影を見つける。

▶ カレン・北条 ◀

北条ケンゾウとロレインの娘。26歳。BBC放送の人気ニュースキャスター。BEYONDでの宇宙放射線の大量被曝により、後天性の二次性再生不良性貧血にかかっている。父と母がジョナサンのことで喧嘩が絶えなかったため、最初はジョナサンに冷たく接する。



↑ ロレインの依頼により、北条ケンゾウの行方を追うジョナサンに、最初は冷たく接してしまうカレン。



↑ カレンは、BBCの人気番組「ニュース・オーダー」の花形キャスターだ。このニュースは各所で見られる。



▶ デイブ・フォレスト ◀



◀人を殺さずの信念を持つデイブ。しかし、彼の射撃の腕前は超一流だ。その腕前は、BCPの射撃場で見ることができる。

BCP風紀課刑事。25歳。エドの部下。BEYOND生まれのBEYOND育ち。コロニー技師を両親に持つデイブは、子供の頃から地球(HOME)に住むことを夢見ている。

▶ メリル・シルバーバーグ ◀

BCP風紀課刑事。24歳。エドの部下、デイブの相棒。地球生まれの地球育ち。身長185センチというコロニー内では珍しい大女。ハイクテックスハウンド最後の隊員である。正義感に強く、男勝り。



→彼女のお陰で救われることもしばしば。後半ではこそぞといつときに駆けつけてくれる。



▶ ビクトル・ユルゲンス ◀

BCPの鑑識官。65歳。旧ソ連出身の法医学者で、いまだ独身である。ペレストロイカのさなかにアメリカへ渡り法医学を学ぶ。その後、医学博士号をとりアメリカで監察医となる。



◀鑑識を頼むと快く引き受けてくれるビクトル。ジョナサンが鑑識を依頼したために、彼もこの事件に巻き込まれていく。

▶ ゲイツ・ベッカー ◀



◀ BCPのAPルームに行く时必须本部長席についている。ジョナサンたちの行動に手を焼いているようだが……？

➡ AP隊を引き連れてNARC工場に突入するゲイツ。ジョナサンたちとともにトクガワの野望を打ち砕くことはできるのだろうか。



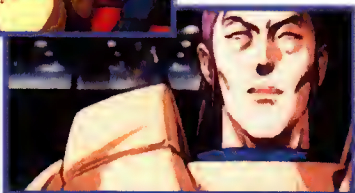
BCP本部長兼AP部隊の隊長。56歳。元ポリスノーツ、オリジナルコップの1人。スコットランドヤードで頭角を現し、28歳でポリスノーツに参加。BEYONDでは最大の警察権力を持つ。離婚経験あり。

▶ トニー・レッドウッド ◀



◀ゴダードの操縦がうまく、爆弾解体にも長けているレッドウッド。常に怪しい行動をとるのだが、彼は本当に裏切り者なのか？

➡ジョナサンたちを尻目に何くわぬ顔をして出動に参加。レッドウッドがもっとも喜びを感じるという瞬間だ。

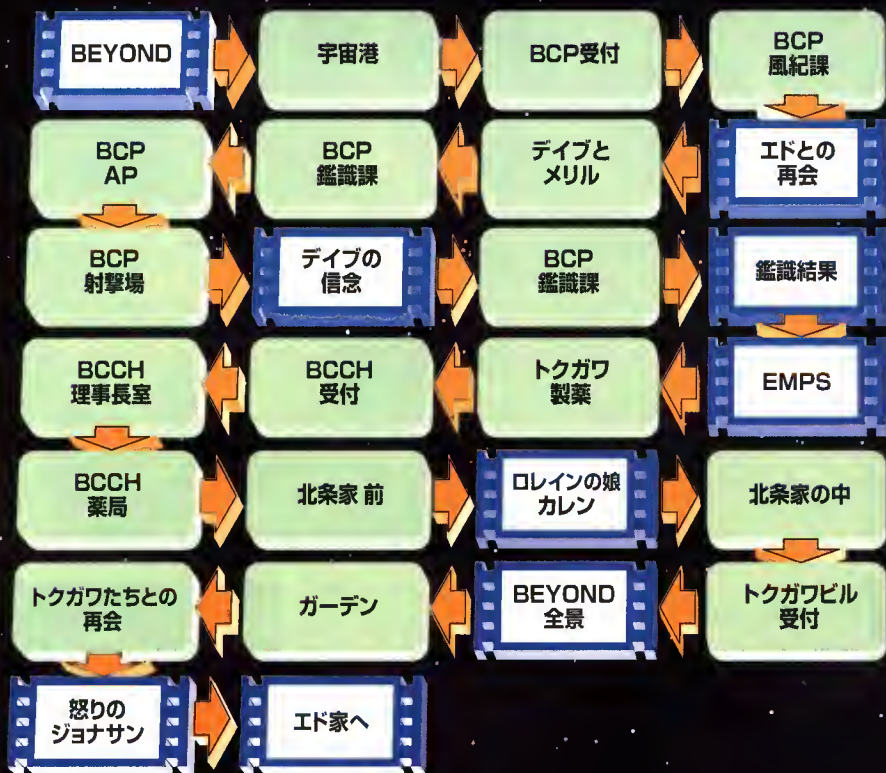


BCPのAP隊員。23歳。APのEMPS乗りの中では一番のエース・パイロット。そのため「ミスター・ゴダード」と呼ばれている。政府の買い受けた人工受精卵からふ化したフローズナーのため、親である提供者者は不明。APや軍の約3割がこのフローズナーだという。



ACT 1

BEYOND



登場人物

Character

カレン・北条



ロレインの娘。知的さの漂う美貌を持つBBCの人気ニュースキャスター。重い病に侵されている。

ゲイツ・ベッカー



BCP本部長。ポリスノーツの時代から自信家で、何事にも動じないところはまったく変わっていない。

ビクトル・ユルゲンス



BCPの鑑識官。母国ロシアに想いを馳せる。AIDを使った情報は確実。数少ない協力者の1人。

ディブ・フォレスト



BCP風紀課刑事。地球とハンバーガーをこよなく愛する男。メルリに淡い想いを抱いている。

メルリ・シルバーバーグ



ディブと同じくBCP風紀課の刑事で銃さばきは超一流。男勝りだが後半では女人らしい一面も。

クリス・ゴドウィン



元モデルというBCCHの理事長。トクガワと親しい間柄。子供を抱いた写真の真相は……?

ジュン・石田



内向的でオタクっぽい印象の男。ヒヨンド出身の日系2世で、BCCHに出向させられている。

ジゼフ・サダオキトクガワ



トクガワグループの総裁で、元ポリスノーツのメンバー。今回の事件のカギをにぎる男である。

サルバト・レイトスカーニ



元ポリスノーツで、現在は月面保安責任主任をしている。する賢く常に権力につくタイプ。

マイケル・サイトウ



トクガワ製薬入社後、体格を買われてガードマンに。その風貌は忠実に仕える番犬といった感じ。

BEYOND到着

Click

宇宙港に着いてまず思い出されるのは、ロス警察時代からのパートナーだったエドのことだ。彼なら必ず協力してくれるだろう。この広いBEYOND内で人を捜し出すのは、1人ではやはり難しい。まずはBCPへ行き、エドと顔を合わせよう。すべてはそこからだ。



↑ここにもテレビが。世界をリアルに見せる細かい配慮。

24

クリエイターズコメント BEYONDのCG

当初、BEYOND到着のシーンはすべてアニメで表現されていました。しかし、コロニーのスケール感とゆっくりと回転するコロニーの壮大さがアニメではうまく表現できず、CGを挿入することになりました。

スペースブレンとコロニーの大きさの対比ではCGはうまく役だってくれたと思います。また、見づらいたがモニターに移るコロニーのシーンにはBEYONDの設定温度、天気などが細かく表示されています。



↑BEYONDのCGは、到着シーン以外にも豊富に使われている。

BCPへ

Click

BCPについて早々、ショッキングな事実を聞かされることになる。エドほどの男がジャンク屋とも呼ばれる風紀課の主任をやっているという。受付の男にさへバカにされたことに憤りを感じるが、風紀課へと足を向けよう。



↑ビヨンド警察前。EMPSが立ち並ぶ。

↓BCP受付担当のボブ。エドに対してかなり冷たい。



①インフォメーション②BCP全体マップ③茶色の服の男④コールガール⑤その他の警官⑥受付の男⑦オペレータ⑧柱⑨窓

風紀課

Click

確かに風紀課は活気溢れる場所とは言い難かった。狭い部屋の中、若い男女がダラダラとした雰囲気で座っており、一番奥には中年の男がうとうと居眠りをしている。ひょっとして、あの男がエドなのだろうか？

近寄ってみるとやはりエドだということがわかる。せっかく眠っているのを邪魔するのもなんだが、わざわざBEYONDまで来たのだから、ここは心を鬼にして起こそう。ここではエド以外頼る人がいないのだから。



①棚類②奥への扉③机の上の書類受け④ビデオフォン⑤ブックスタンド⑥ガレージキット⑦ディブのハンバーガー⑧ディブの顔⑨メリルの顔⑩ディブの洋服⑪メリルの洋服⑫エドの机⑬エド⑭指名手配のポスター⑮メモ⑯ダーツボード⑰ホビー大賞の祝い袋

クリエイターズコメント

BCP・受付の裏話

じつはBCP受付の奥のモニターに、3DO版のときに使用したメモリー管理画面がはめ込まれています。このシーンを担当したデザイナーが新人のとき、初めて創った画面が3DO版ポリスノーツのメモリー管

理画面でした。プレッシャーと不安の中で完成したこの画面は、雑誌社などで「コナミはメモリー画面まで手を抜かない!」という評価を得て、本人はかなり得意げでした。その画面がPS版以降使われないことを知って、がっかりしていたので、この画面をはめ込むようにしました。

このBCP受付に、刑事ドラママニ

アの男がうろついているときがあります。彼はジョナサンとエドのコンビを見て、いろんな映画(ドラマ)に出てくるパティたちと間違っって声をかけてきます。かなり古いものもありますが、自分がいくつ知ってるか試してみるのもおもしろいと思います。全部知ってれば、かなりのパティ物マニアといえるでしょう。

エドとの再会

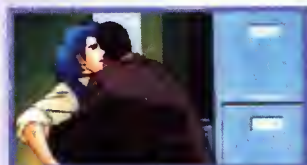
Film

目覚めたエドは予想以上にジョナサンの来訪を喜んでくれた。だが、観光に来たのではないことを告げると、エドはみるみる顔を曇らせてしまう。そこにいるのは、かつてのエドではないのだろうか。年を重ねれば権力に屈するようになるとエドは肩を落とす。部下であるデイブやメリルの言うことにも耳を貸さない。軟弱な考えに染まってしまったエドに怒りを感じたジョナサンだったが、エドの話を聞くうちにここにいるのはもう昔のエドではないということを知る。ジョナサンが淋しげに背を向けて部屋を出ていこうとすると、エドは顔を歪めながら突然キャビネットを殴りつけた。エドも内心かなり迷っていたようだ。やはり、かつての親友を見捨てることはできない。あきらめかけていたジョナサンの顔に笑顔が戻った。



↑ついうたたねをしていたエド。
「ジョ、ジョナサン……？」

→「ジョナサンっ、ジョナサン・イングラムか？」目の前にいるジョナサンを見て、驚きつつも喜びをあらわにするエド。



↓ここへ来た本当の理由を告げるジョナサン。エドさえ協力してくれば、

↑「懐かしいなあ」嬉しさのあまり、思わずエドはジョナサンに抱きつく。



↑ジョナサンの予想と反しエドは協力できないと謝る。「すまん、ジョナサン」そういえば昔に比べて覇気がない。

26

用語解説 メイド・イン・スペース made in space

宇宙空間での微小重力や高真空状態を利用して作られた製品群のことを指す。トクガワ製薬は、いち早く宇宙開発に乗りだし、無重量環境を利用したインターフェロン、ウェロキナーゼなどの初期メイド・イン・ス

ペース薬を開発し、急成長を遂げた。薬品や新素材をはじめ、広くはガレージ・キット(ゼロG成型キット)まで、無重量下での特殊精製技術のほとんどがトクガワの特許として独占されている。無重量下で精製することにより、何かしらの付加価値を生むこの新しい業種は、マイクログラビティ・ビジネスと言われ、バイオ産業

に次ぐものとして注目を浴びた。また無重量下を応用したバイオ技術も盛んに行われ、スペース・バイオともいわれている。21世紀初頭、トクガワ・グループがロシアの宇宙ステーション、ミールを購入、微小重力下の製薬開発に活用したのは有名。

表立っては協力できないと言いながらも、エドの表情はすでにジョナサンとコンビを組んでいた昔に戻っていた。唯一、信頼できるエドが味方してくれるのなら心強い。一刻も早く北条ケンゾウの行方をつかまなければ。そして、ロレインの仇を討たなければならない。



↑「どうしちまったんだよ、エド! いつからそんなフヌケになった!?」思わずジョナサンはエドの胸ぐらをつかむ。



←「お前の知っているエドは30歳も若いエドだ!」



↑ジョナサンはエドの心情を察して帰ろうとした。その後ろ姿を見て迷うエド。このままでもいいのか?



↑あと3年で静かに定年を迎えようとしたエド。「くそっ、なんてこった! あと3年だぞ!」やはり、親友のジョナサンを見捨てることはできない。



←「エド!?」エドの協力に思わず顔をほころぼせるジョナサン。「無茶はごめんだぞ」といっつもエドもまんざらではないらしい。30年前に戻ったような錯覚におちいる2人だった。

クリエイタースコメント 再会シーン

ジョナサンとエドが再会するシーンは、ポリスノーツのムービーの中で最も長いパートです。あまりにも長いので、3パートに分けて作成、音との同期を行いました。このシーンは落ちたエドが奮起して「もう

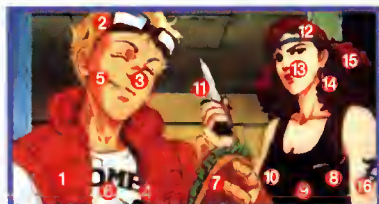
一度、やり直そう!」と立ち上がる重要なシーンです。98版ではジョナサンに一方的に押しまくられて、そのまま決意をしますが、それでは説得力が薄いため3D0版から修正が加えられました。「これで俺はなにもかもうしなっちゃった・・・」とのジョナサンの一言が、エドの琴線に触れるシナリオに変更されました。

メルルとディブは地球(土、自然)とコロニー(人工物)のたとえです。またメルルを母(地球)とするとディブは子(コロニー)でもあります。この2人の組み合わせは一見おかしく感じますが、よく考えてみると非常にバランスの取れた2人であることに気づくと思います。

ディブとメルル

Click

エドはジョナサンに部下であるディブとメルルを紹介した。地球に憧れを抱く心優しいディブと、男勝りでハッキリとした印象のメルル。2人はともに好意的で、何かあったら協力すると言ってくれる。もちろんエドが手を出すなとクギを刺すのだが、味方の少ないこのBEYONDでは、やはり嬉しい存在に違いない。エドはBCP内を案内するといってジョナサンをうながした。

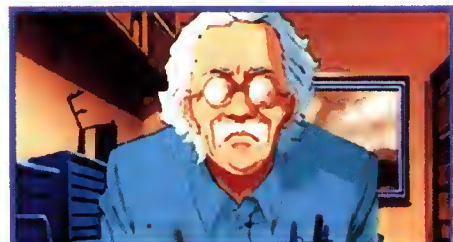


①ディブのベスト②ゴーグル③ディブの鼻④ディブの銃⑤ディブの顔⑥ディブのTシャツ⑦ハンバーガー⑧メルルの銃⑨メルルの身体⑩メルルの胸⑪ナイフ⑫バンダナ⑬メルルの顔⑭イヤリング⑮メルルの髪⑯ベイントタトゥー

鑑識課のビクトル

Click

エドに連れられて鑑識課へ行くと、白髪老人がいた。名前をビクトル・ユルゲンスといい、エドと仲がいいらしい。ちょうど良いので、ロレインから預かったカプセルと葉を、ビクトルに調べてもらうことにしよう。これによって何か情報が入手できると良いのだが。鑑識結果が出るまで、エドにほかの場所を案内してもらおう。



↑鑑識課のビクトル・ユルゲンス。エドもかなり信頼しているようだ。ジョナサンのことも新聞で知っていたらしい。



①AIDのセンサー②AID③AIDのキーボード④ゴルビーの手⑤機材類⑥メモ類⑦2D写真⑧本棚⑨論文の切り抜き⑩ビクトルの顔⑪ビクトルの白衣⑫ビクトルのIDプレート⑬ビクトルの腕章⑭AIDのモニター⑮薬品棚⑯ビクトルの髪⑰ビクトルのメガネ⑱椅子



↑ビクトルにロレインから預かったカプセルと葉の鑑識を頼むジョナサン。何か手がかりが得られればいいのだが。

28

クリエイターズコメント ビクトルのモデル

ビクトル・ユルゲンスのモデルは元東京都監察医の上野正彦氏です。もちろん学術的(内面的)な部分だけではなく、キャラクターの方は「スナッチャー」のハリーに近いです。

AIDはいいそのこと、人工知能のよ

うにしたかったのですが、そうしてしまうとビクトルというキャラが死んでしまうので、あくまでも分析機として描きました。最初はスナッチャーのメタルギアのようなものにしていうアイデアもあったのですが……。

用語解説 人工血液 artificial blood

酸素、栄養などの運搬効率の向上と、慢性的に不足する輸血用血液を補うという2つの観点から人工的に開発された血液。20世紀後半から臓器保存用として用いられたPFCやFDAなどがもとになっており、「白い

ゲイツとの再会

Film

さらにエドに連れられてAPルームへ向かうと、そこには懐かしい顔があった。そう、ポリスノーツ時代と一緒にいたゲイツがいたのである。ゲイツはエドと同様、ジョナサンを快く迎え入れてくれた。ジョナサンはゲイツに事件のことを話してみる。すると、意外にもゲイツはエドに協力するように指示したのである。ただ、相手が強大な力を持つクガワだけに、慎重に行動するようにとだけ念を押した。



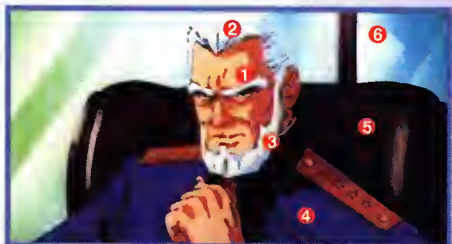
↑ポリスノーツ以来久しぶりに再会するゲイツ。エドと違ってエリートコースを歩みBCP本部長の座についている。

APルーム

Click

APルーム内には、このBEYONDに来る機内で乗り合わせたレッドウッドもいた。ここのAP隊員だったらしい。機内のときとうって変わった冷たい態度に少々たじろぐジョナサン。冷やかな感じがするのは彼がフローズナーだからなのか？

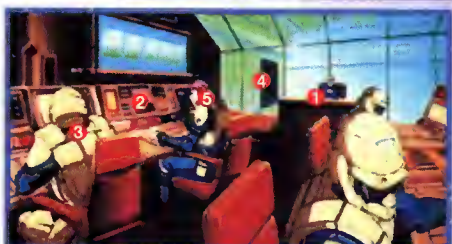
彼は爆弾を手にして、この場合どちらの色の線を切るべきかジョナサンに問う。



①ゲイツの顔②髪③髭④ゲイツの洋服⑤椅子⑥ガラス越しに映っているゲイツの顔



①レッドウッドの顔②顔の刻印③髪④プロテクトギア⑤爆弾⑥椅子⑦コンソール



①ゲイツ②コンソール③AP隊員④EMP Sの格納庫⑤レッドウッドの顔

赤血球」を持つことから「ミルク・ブラッド」とも呼ばれる。酸素運搬効率と自然治癒能力に優れた特徴を持つが、腎臓機能への負担が大きいことから長期使用には腎臓の改良と定期的な人工透析が必要である。そのため一般の医療現場での使用は禁止され、現在は軍やBCPのAP隊員にのみ使用が許されている。

クリエイターズコメント ゲイツとレッドウッド

ゲイツとの再会シーンはムービーにする予定でしたが、容量やスケジュールの関係でボツになりました。

レッドウッドの再会は、とにかく機内であつたときとはまったく違う人格(接し方や話し方、態度など)で描くよう

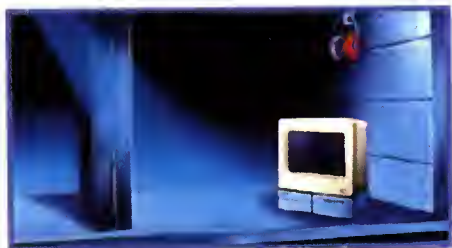
に務めました。本来のレッドウッドと、機内での演技をしていたレッドウッドとの差異が大きければ大きいほど、再会時のインパクトがありますから。また唐突に爆弾の話をしますが、あれはレッドウッドは爆弾マニアであること、後の爆弾解体の際の伏線を強烈に仕掛けるためでもあります。少し無理があつたと反省はしています。

射撃場

Gun fight

分析結果が出るまでにまだ時間があるため、ジョナサンたちは射撃場へ向かうことにした。射撃場へ入るとエドが相変わらずすべて説明してくれる。端末を操作して射撃トレーニングするのだが、もし照準が狂っていたのであればこの場で照準調整をしておくこと。最初の画面で「ADJUST」を選択すれば調整することができる。ターゲットモードやトレーニングモードで軽く練習した後、コンバットモードで自分がどれくらいの実力か試してみたいといい。コンバットモードではレベルが上がるにつれてどんどん敵も手ごわくなっていくので、腕に自信のない人はここで鍛えておこう。

ジョナサンは久しぶりにエドの撃っている姿も見たいと言ったが、彼は言葉をにごしたまま決して拳銃を握ろうとはしなかった。ジョナサンと離れていた間に何かあったようだ。



↑ BCP内には射撃場も用意されている。BCPでは週2回の射撃訓練が義務づけられている。少し練習してみよう。



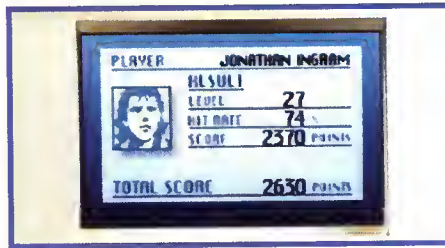
↑トレーニングモード、ターゲットモード、コンバットモードの3つから選択できる。照準調整などもここで行える。



↑ターゲットの選択もできる。得点などによってエドやレッドウツドの標的も出てくるらしい。挑戦してみよう。



↑コンバットモードはターゲットが動いたり一般人が出現したり。レベルが上がるにつれてどんどん難しくなっていく。



↑HPが0になると評価が表示される。高得点を取ったらつっこってくれると言っていたメリルの言葉は本当か？

30

用語解説 リフトガン

無重量空間でも反動を生まないというコンセプトのもとに設計された無反動銃。弾丸が銃口を離れた瞬間に二次爆発し、ミサイルのように弾が飛ぶことで反動を吸収する仕組みになっている。ミサイルの発射(リフ

ト・オフ)にちなんでリフトガンと呼ばれる。宇宙空間ではほとんどすべてにおいてこの無反動銃が使用されているが、犯罪者の間でライフルマークや薬莖が残らないことから「足のつかない銃」として注目されている。レーザーでターゲットをロックオンさせるため、すでに銃身の役割はない。そのため、かなりの小型化

にも成功している。発射時の硝烟も少なく、リコイルガン特有の火薬臭を嫌う女性警官からは歓迎されているようだ。ミサイル弾ひとつあたりのコストがまだ高いという課題も残されているが、このことがかえってコロニー内での完全銃規制に役立っているとも言える。BCPが使用しているのはすべてこのリフトガン。

デιβの信念

Film



←わざと腕や脚などを狙っているが……。

→見事な成績。かなり練習しているようだ。

→銃を構えているときでも穏和そうな雰囲気。わざと急所を外すなんてかなりの腕前でなければ無理。



←デιβのモットーは「人は殺さず」。そう思った世の中になって欲しいと望む気持ちがよくわかる。

クリエイターズコメント 射撃トレーナーの開発

射撃トレーナーの開発には、実際にアメリカ(シカゴ)の射撃場まで行って取材をしました。じつは取材といいながら、好きで撃っていただけという話がありますが、

あまりの面白さに、1日で数百発

も撃ってしまいました。ターゲットの種類などもそのとき持ち帰ったものなどからヒントを得ています。とにかく、ゲームとしておもしろい部分と、リアリティの雰囲気とを兼ね備えたものに仕上がったです。

用語解説 リコイルガン

recoil gun

地球で使用されていた火薬反動銃。無重量で発砲すると反動で後座することから、リコイルガンと呼ばれている。無重量空間ではその反動が制御できないため、人類の宇宙進出にともなって次第に消えていった銃。

APルームや射撃場などへ行ってから鑑識課へ行くと、頼んでいたカプセルと葉の鑑識結果が出ていた。ビクトルの相棒AIDがかなり頑張ってくれたらしい。だが、結果は期待はずれなものだった。カプセルはなんの変哲もないもので、内容は一般的に流通している薬以外の何ものでもなかった。ただ、ひとつ

気になることとして、トクガワマークのプリントミスのことがあった。マークの一部が印刷ミスなのか、欠けているのだ。最近の技術では考えられないこのミス。北条が消息を絶つ前にロレインに託したのだから、ひょっとしたらそこに何か深い意味が込められているのかもしれない。



↓中身の薬もなんの変哲もないもの。いったい北条はなんのために妻に託したのだろう。

↑ビクトルがかなりの信頼を寄せているAID。今回の鑑識でも頑張ってくれたようだ。



↓ロレインから預かったカプセルは、本当に一般的に流通されているものなのか？

↑トクガワ製薬の薬にはこのトクガワマークがプリントされている。しかし……。



↑よく見るとトクガワマークの一部欠けている。現代の技術でプリントミスというのは考えられないのだが。



クリエイターズコメント 鑑識の結果

カプセルの分析のくだりは、科学番組のような説得力とわかりやすさ、そして薬のCMのようなある種の「ダサさ」を目指しました。ここは当初、分析シーン(データのタレ流し)のみで行くつもりでしたが、「カプ

セル」「黒芥子」のキーワードを強調するために、ムービーを分けて、間にビクトルのUPを挿入してテンポをつけました。ムービーの読み込みも気にならない速度だったので安心しました。

ムービーとゲーム画面の切り返しはロード時間が長いと台無しです。

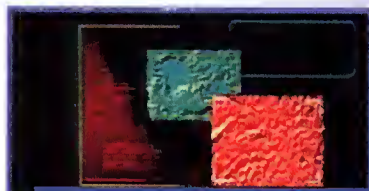
用語解説 黒芥子 black poppy

観賞用、薬用などの目的で栽培されていた芥子科の越年草に遺伝子操作を加えて誕生させたバイオ芥子。NARC麻薬を作る原料となる。その果実に黒い斑点があることから黒芥子と呼ばれる。

では、もうひとつのアイテム、葉の方はどうだろう。こちらはズバリ的中、麻薬の原料となる黒芥子の葉だった。カプセルの意図はわからなかったが、どうやら麻薬が絡んでいることがわかる。さて、これからどう動こうか。

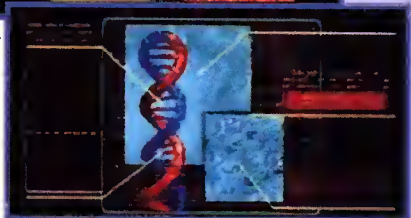


←4つともマークが欠けている。単なる偶然とは思えない。



←もうひとつの方は芥子の葉だった。やはり麻薬の密売が関係あるのか。

→この芥子はBEYONDで栽培されたものらしい。



EMPS

Film

手始めにどこから調べるか。迷いながらもジョナサンとエドはBCP前に止めてあった車に乗り込もうとしたそのとき、辺り一面に轟音が響いた。BCP前に立ち並んでいたEMPSが飛び立って行ったのである。最近ではパトロールも車ではなく、EMPSで行うらしい。しかし、ジョナサンたちには時代遅れの車の方が似合っている。



←ジョナサンとエドは昔ながらの車で移動することになった。



↑外へ出るとBCPの前に立っていたEMPSが飛び立っていった。EMPSを用いるのが最新のパトロール方法らしい。ついあけに取られてしまうジョナサンだった。



↑車中、エドはジョナサンの煙草を注意する。BEYOND内で喫煙すると犯罪者としてとめられてしまうのだ。

クリエイターズコメント EMPS発達

BCP前、EMPSが発進するシーンは、ゴダードがその性能を見せつけるシーンです。セルアニメーションでグリグリ動く格好いいものにしたかったのですが、そもそもゴダードはアニメ用にはデザインされてお

らず、動かすのは非常に難しいのです。そこで上昇カット部分はデジタル上で作成しました。線が多すぎるので線減らしをする以外、方法はなかったのですが、EMPSらしさを出すためにデジタルを採用しました。また、煙、パトランプ、バーニアなどは、CGでレンダーしたものを合成しています。

クリエイターズコメント 車中の移動シーン

車のシーンは、セルアニメでルーブアニメを作成するにはかなりの時間が必要だったので、まず背景とセルだけを描いてもらい、車外のアニメ、窓ガラスの移り込み、夜の街灯などをデジタル上で描き加えました。

トクガワ製薬へ

Click

北条がトクガワ製薬に勤務していたこともあり、とりあえずトクガワ製薬へ行ってみることにした。トクガワ製薬の受付にいたガードマンの男、サイトウに北条のことを尋ねてみると、意外にも彼は北条が行方不明になっていることについていろいろと話してくれる。北条はしばらくの間このトクガワ製薬にも顔を出していないらしい。サイトウの口ぶりから、トクガワはこの事実を伏せておきたいらしいことがわかるだろう。



①中2階②フロアマップ③奥の扉④奥の扉のシステム
⑤DDSルーム⑥DDSルームのセキュリティロック⑦
監視カメラ⑧受付の男⑨天井⑩コンソールブース

DDSルーム

Click

ジョナサンたちがちょっと脅しをかけてみると、サイトウはDDSルームだけならと、中を見せてくれた。遠慮なくDDSルームに入って中を調べていこう。すると、北条が消息を絶った日、BCCHに大量の薬を卸していることがわかった。しかも、試作品の薬がなんだか怪しい。



①予定表のボード②Kシリーズの軌跡③北条とロレインの写真④ビデオフォン⑤パーテーション⑥機材類⑦端末⑧北条の席



↑スケジュールボードでは失踪当時の北条の予定をチェックしよう。

↓ここにもロレインから預かった写真と同じものが。



34

クリエイターズコメント トクガワ製薬のモデル

トクガワ製薬の建物は、じつはCGを作成するワークステーションをモデルにデザインされています。サイバーでハイテクな雰囲気、デジタル王国「日本」といったイメージを出すためです。中心にはやはり大きめの

家紋を入れました。実際にはアニメパートの美術設定さんに手を入れてもらいました。ゲーム中の建物はアニメの美術を取り込んで、ディテールとエフェクトをデジタルで描き足しています。夜の街灯、屋の太陽光はCGでレンダーし、半透明処置で重ねています。

クリエイターズコメント DDSルームのモチーフ

DDSルームは実際の研究所などを取材して実在の機材を描く予定でしたが、リアルすぎると逆にSFっぽくなるのでやめました。結局、最新技術を知らない人にも馴染みの、旧式機材を置くことにしました。

BCCHへ

Click

トクガワ製薬のボードにBCCHの名前があったことから、BCCHへも行ってみることにしよう。患者などに話を聞いても有益な情報は得られないので、迷わず受付へ向かおう。理事長の話の聞いたら理事長室へ。



← BCCHの美人受付嬢。北条のことを尋ねると、クリス理事長のことを教えてくれる。



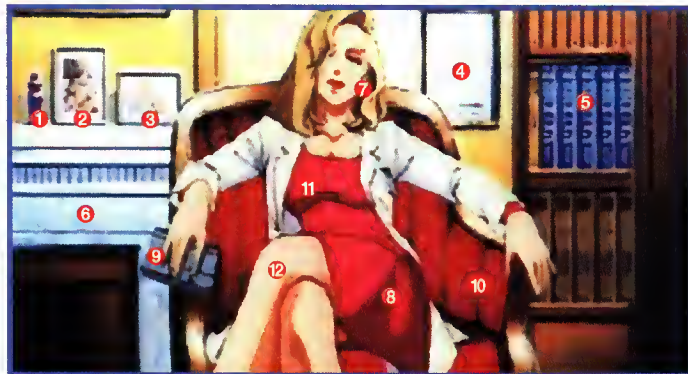
①掲示板②案内表示板③マジックミラー④インフォメーション⑤患者⑥座席⑦観葉植物⑧看護婦

理事長室

Click

理事長室へ行くと色っぽい美女が2人を出迎えてくれた。エドたちが名前を告げると相手は驚くほど顔をほころばせる。なんと、彼女は元モデルのクリス、つまり、2人がポリスノーツの頃、ともに写真を撮ったことがあった

間柄だったのだ。懐かしさもあつてかクリスはとても協力的だった。早速、北条のことを尋ねてみると、業者のことは薬局の石田という男に任せてあるという。どうやら、北条のことはその石田に聞いた方が良さそうだ。



①ボブリの瓶②雑誌の表紙③赤ん坊の写真④表影状⑤専門書類⑥暖炉⑦クリスの顔⑧クリスの洋服⑨マスキート⑩椅子⑪クリスの胸⑫クリスの足

クリエイターズコメント
人気の高い受付嬢

BCCHの受付嬢は、スタッフの中でもかなり人気が高い女性です。彼女はPS版まではあのお楽しみができませんでした。いろんな人からの要望があって、SS版では背伸びで楽しめるはず。試して下さい。

プログラマーのつぶやき
マスキート

まずヒモと小石を用意します。ヒモの先に小石をつけて、それをグルグル回しながら辺りを駆け回ります。この蚊は、プログラムのほうにそういう動きをしています。

プロローグからズーッと流くハー

ドボイルドを演じていた田中さん(ジョナサン)と飯塚さん(エド)ですが、このシーンからいい意味でのそのイメージがくずれていったように記憶しています。「ジョナサンって、こんなのでいいのっ?」っていいながら、お2人のテンションは上がり続けました。

薬局へ行く前に理事長室内にあるアイテムはしっかり調べておきたい。理事長のこと、そして今後の展開に大きく関わってくるアイテムが多いからだ。調べ終えたらクリスの許可を得て、石田に話を聞きに行こう。



↑マスクというマイクロマシン。コロニー内での探血に用いられる。誤って使うと大変なことになる。

→赤ん坊を抱いているクリスの写真。ひょっとしてこれはクリスの子供？ 何か深い事情がありそうだが、今はまだ教えてくれない。



→30年前のアイドル系雑誌の表紙。ジョナサンたちボリスノーツ一同とモデル時代のクリスと一緒に写っている。あの頃はみんな若かったのに。



←話の途中で突然マスクが逃げてしまう。ジョナサンがそれをつかまなければならないのだが……。クリスの脚や胸に止まって大騒ぎになるが、タイミング良く捕まえないと、いつまでも追いつくことになる。

薬局

Click

薬局にいるジュン・石田という男。彼は、クリスの話にもあったように、BCCHで薬の管理・運営を任されているようだ。それならば、北条のことについて何か知っている可能性が高い。トクガワ製薬のボードに書かれていたK-9のことについて聞いてみたが北条は数点持っただけだという。ボードの件が事実だとすると、残りのK-9はどこへ消えてしまったのか。このまま捜査の糸が途絶えてしまわなければならないのだが。



①薬棚 ②壁のポスター ③端末 ④冷蔵庫 ⑤石田のネクタイ ⑥石田の白衣 ⑦石田のプレート ⑧トクガワマーク ⑨伝票の棚 ⑩照明

36

クリエイターズコメント 閉鎖的な薬局

実際に薬局はあんなに暗くはありませんが、後のストーリーの伏線や石田のイメージに合わせて、部屋を閉鎖的にしました。また理事長室からでしか入れないという妙な設定は、薬局へ行く際にどうしてもクリス

に合わせるため、しかたなくしたものです。室内の壁に「スナッチャー」の2040年、特製カレンダーがかけてあります。これはスナッチャーのPCエンジン版の際、応募券を送るともらえたレア・アイテムです。ボリスノーツの三角券とはなんの関係もありません。

用語解説

DDS

Drug Delivery System

薬物送達システムのこと。必要とする器官や組織に必要なだけ薬を送り、それ以外への分布を抑えて、薬の副作用を軽減させる薬剤投与システム。トクガワ製薬のKシリーズもこのDDSである。

ロレインの娘

Film

BCCHを出たジョナサンたちは、北条家へと向かう。避けては通れない道だ。北条家に着くとカレンという女性が出てきた。ロレイン似のとても美しい女性だ。しかし彼女は、ジョナサンを一目見るなり怒りをあらわにした。母親がいつまでもジョナサンを想い続けていたために、両親の仲が悪かったのだという。

→「ジョナサン・イングラム……？」
カレンは名前を聞くなり怒りの表情を浮かべた。

↓エドは、ジョナサンがいかにロレインを大切に思っていたか聞かせてやる。



←ロレインが住んでいた家だ。なんだから緊張する一瞬だ。



居間にて

Click



①スピーカー②化粧台③テレビ④CDラック⑤AVシステム⑥窓⑦照明⑧観葉植物⑨ソファ⑩花瓶⑪写真立て⑫机⑬生地球⑭カレンの顔⑮カレンの洋服⑯カレンのポケットベル⑰カレンのブレスレット

エドの口添えによってどうやら怒りを解いたカレンは、ジョナサンたちを居間にとおした。BEYONDでロレインがどんな生活をしてたのか。北条とはどういう男だったのか。そして、行方不明になる前後の話など次々とたずねていこう。カレンは思いつく限りジョナサンたちに答えていく。事件そのものよりも北条家に関する内容の方が多かったが、それでも手がかりの少ない現状では、有益な情報であることに変わりはない。

クリエイターズコメント カレンの気持ち

ジョナサンを憎むカレンの気持ち、カレンをロレインと重ねて見てしまうジョナサンの戸惑い、カレンのジョナサンへの気持ちの変化……これらを、捜査というゲームの主目的を進行させながら、処理するの

非常に難しかったです。特に2人の感情の変化、時間の経過の描き方が小説や映画のように固定できないので、感情の変化のみを表現するためのシーンなどを用意することができません。あくまでもゲーム進行中に、2人の変化が捜査進展と同時にさりげなく現れるようにする必要がありました。これらのこともあり、カ

レンのジョナサンへの想いの変化は人によっては唐突であったかもしれませんが。もっと時間をかけて、ジョナサンと行動をともにして気持ちの変化を細かく描くのが自然だったと思います。

用件だけを済ませて次へ進んでしまう人もいますからね。

ジョナサンは、ロレインが息をひきとる直前に娘を頼むと言っていたことを当人に告げた。ロレインが気にしていた病気もかなり重いものらしい。北条は娘の医療費を稼ぐためにかなり危ない橋を渡ったのではないかな？



↑やはりロレインの娘だけあってとてもよく似ている。ジョナサンはロレインの若い頃をつい思い浮かべてしまうのだった。



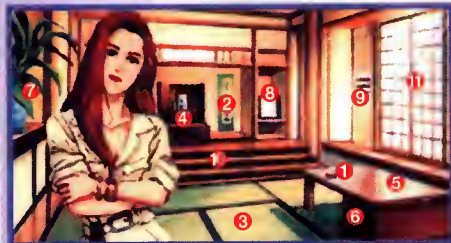
←北条の趣味は音楽鑑賞。どんなものを聞いていたのか、少しチェックしてみること。

北条の部屋

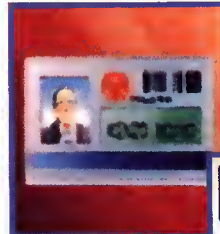
Click

北条の部屋である書斎を調べると、机のうえにはIDカードが置いてあった。北条が用心のためにコピーしておいたものらしい。カレンに頼み込んでこのIDカードを貸してもらうことにしたほうがいだろう。これによって何か新しい情報

が手に入るかもしれない。カレンに迷惑がからないよう、うまく活用していこう。また、壁に家紋表が貼ってあるのも気になる。この家紋表も北条失踪と何か関わりがあるのかもしれない。家紋と、その下の名前をしっかりと覚えておこう。

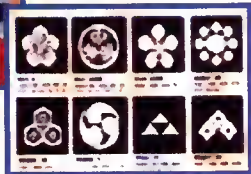


① IDカード②掛け軸③机④座敷机⑤引き出し⑥鉢植え⑦色紙⑧家紋表⑨床の間⑩障子



↑北条のIDカード。コピーを取っておくとはかなり用心深い性格なのかも。

↓壁にかけられている家紋表。なんのためにあるのかは不明だが、北条が行方不明になったことと何か関わりがある可能性は高いだろう。頭に入れておこう。



クリエイターズコメント 誇張された日本文化

北条の書斎では、外国人が想像する勘違いした「日本」のイメージというものを表現してみました。日本人が見るとおかしいのですが、洋画や翻訳小説などである、間違っって誇張された日本文化が出せたらと思いま

した。畳をコーティングしたフロア、障子ガラス、仏壇等々……コロニーはトクガワという日本企業が牛耳っていますが、すでに国際化されて今とは違う日本文化の流行(日本文化の解釈が特有)が浸透しているのです。すしにマヨネーズを塗るアメリカ文化のようにです。

用語解説 ブラインド・ガラス blind glass

液晶は温度、電界、磁界などの変化で、内部の分子の方向性が変わり、色や透明度などの光学的変化を生じる。この液晶の性質を利用して、2層構造のガラスの間に液晶の薄膜層を密閉したのがブラインド・ガラス。

トクガワビルへ

Click

トクガワビルに入っていくと、なんだか騒がしい。受付の美女に話しかけると、パーティーの最中だという。つまり、今ならサダオキは中にいるのだ。北条のことを確認したら、ジョナサンたちとサダオキが古い知り合いということを示して中に入れてもらおう。



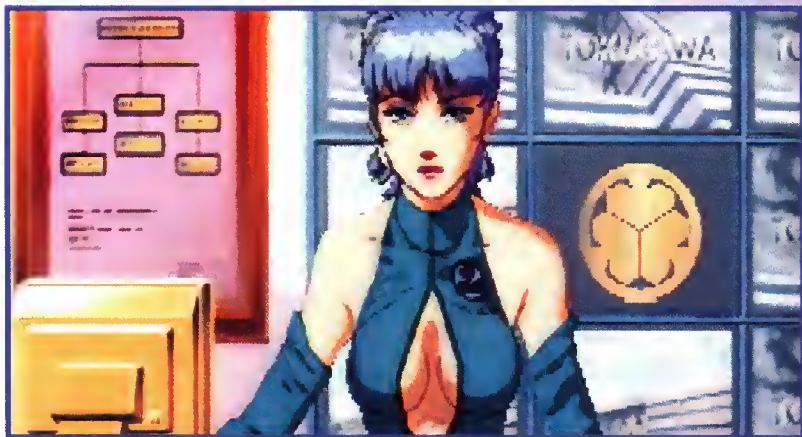
TOKUGAWA H.Q. "PROP"
(トクガワ本社ビル)

↑ここがトクガワ本社ビル。もちろん一筋縄ではいかないだろう。だが、なんとしてもトクガワに直接会って話を聞かなければならない。



◀ BEYOND内で1番の権力者というだけあって、かなり充実した造りになっている。正面にエレベーターは見えているが、さすがに勝手に中へ入ることは許されないだろう。ひとまずここは受付嬢に話を聞いてみることにしよう。

→美人受付嬢にいろいろな話を聞いてみる。北条という男は確かにきたそうだが、退社時刻が明記されていないという。とすると、北条はまだこの中に入っているか、ただならぬ方法で外へ出たかのどちらかだ。



用語解説

トクガワ・グループ

TOKUGAWA Group

トクガワ・グループは1950年代に初代、徳川善蔵によって設立された徳川工業という小さな町工場からスタートした。当時は旋盤機械の部品などを作っていたが、善蔵の先見性と高度成長の波に乗って、徳川工

業は飛躍的に伸び、徳川重工となる。

90年代に入ると画期的なバイオ素子の開発やロシアの宇宙技術を導入した商業ロケット、商業人工衛星など宇宙進出に一番乗りを果たし、その後の宇宙進出の基盤を固めた。

月面に初の民間の恒久基地を設置したのもトクガワが最初である。そして宇宙に着実に根を降ろしたト

クガワは微小重力や高真空状態を利用したメイド・イン・スペース製品に本格的に参入、圧倒的な地位を確立、利潤追求のみならず宇宙開発におけるさまざまな支援を行っている。

トクガワ・グループは徳川重工を中心に、電機、建設、製薬、食品、鉱山など全138社から組織される一大コングロマリット企業である。

BEYOND全景

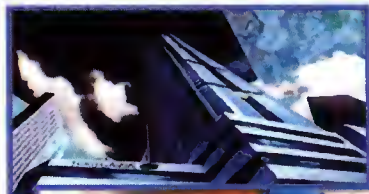
Film

トクガワビルのエレベーターからコロニー内が一望できる。この巨大な擬似世界を人間の手で作り上げてきたのである。そして、このBEYOND内で最も力を持っている男といっても過言ではないのがトクガワだ。



↑ジョナサンたちは受付嬢の許可を得て、エレベーターに乗り込む。

↓ガーデンへ行くと無重量状態に。機内で酔ったことが思い出される。



↑コロニーが一望できるほどの高さ。これが我々人間が作った世界だ。

→思わず外を見てしまうエドとジョナサン。



ガーデンでのパーティー

Click

パーティーはほとんど無法地帯と化していた。リ・バーサーが政治家や実業家、果てはマフィアの男たちに絡みついている。その光景はまるで酒池肉林。しかし、トクガワと交流のある招待客たちは酒に女にと楽しんでいるよ

うだった。とりあえずトクガワと接触するためにガーデン内を搜してみる。リ・バーサーでないコンパニオンもいるので、そういった女性から情報を仕入れるのもいいだろう。しばらく辺りを搜し回ってみよう。



↑ガーデンにはなぜか軍用EMPSが。どんな理由があるにしても、こんなところに軍用EMPSがあるのはおかしい。



①円テーブル②新型DDS③トクガワマーク
④パーティーの客⑤軍用EMPS⑥リ・バーサー⑦コンパニオン⑧地球のマフィアたち

40

クリエイターズコメント トクガワビル

トクガワビルのロビーは、大企業を象徴するところだ。

吹き抜けがあり、甲や刀、歴代の写真などが展示され、だれもいない無機質なロビーに受付の美女だけが座っている。まさに見栄え、置か

れているもの、受付、色合いなど、すべてが企業力を誇るための素材なのです。そんな中で常軌を逸した強大さをさらに加えるために、受付の女の子は半裸にしました。未来的なコスチュームという意図ではなく、「本社の受付にこんな肌を露出した服を着せるなんてトクガワはどんなおやじだ!」と思わせるものです。ま

た後のガーデンでの、パーティーのハレム状態へつなげる意図もあります。当初は受付の背後のモニターにさまざまなCMを流すつもりでしたが、メモリー容量の関係上、今のパターンに落ちつきました。98版では、モニターに開発当初スタッフがいた西神戸の開発センターが写っています。

しばらくすると、トクガワがBCCH理事長のクリスと元ポリスノーツのサルバトーレを連れてやってくる。トクガワとも久しいが、サルバトーレも同様に久しぶりだ。どうやらこの2人はポリスノーツの時代からずっと交流しているらしい。トクガワに北条失踪について問いつけるが、あくまでもシラを切り続ける。絶対に真実を暴かなくては。



↓リ・バーサーでないタイプのコンパニオンもいる。彼女たちなら話を聞いてくれる。

↑パーティーには地球のマフィアたちも参加。そういったつながりもあるらしい。



⇒ガーデン内をウロウロしているとトクガワがクリスやサルバトーレとともに姿を現す。しかし、トクガワは事件のことについて何も知らないという。



↓トクガワのふてぶてしい態度に「俺が怖いサダオキッ!!」と怒るジョナサン。



⇒エドに引きとめられてなんとかその場は引き下がったものの、ジョナサンは納得がいかない。トクガワが何か隠しているのは態度を見れば明らか。



プログラマーのつづやき ガーデンパーティー

昔の話ですが、98版(パソコン版)ではあるシーンの演出ひとつのために何日もかけてプログラムを組んだものでした。トクガワビルのエレベーターで、怒の向こうの背景が流れるシーンものひとつ。サター

ン版では苦もない演出ひとつが、ゲーム機でないパソコンでは非常に大変なのです。

ガーデンのシーンは、とにかくパーティーの場面がやりたかったのです。派手派手で贅沢なパーティーに刑事が乗り込み、パーティーを台無しにする。パティ映画には必ずあるシチュエーションです。しかもコロ

ニーということで「無重量空間のパーティー」です。実際、どういう風になるのか? 無重量ではアルコールはよくないので酒は飲めないとか、いろいろ考えましたが、ジョナサンとトクガワの対立の構図はやはり、天地がしっかりとしていないと迫力がでないので、上下感は従来のものにしました。

操作方法(右利きモード)

●コントロールパッド

シナリオ・モード

シューティング・モード

▶ Lボタン

左ジャンプ*

左ロック**

▶ Rボタン

右ジャンプ*

右ロック**

▶ 方向ボタン

カーソル移動

メニュー・項目の選択

照準の移動

▶ Zボタン

用語解説

▶ Cボタン

決定

弾の補充(リロード)

▶ スタートボタン

用語解説

▶ Aボタン

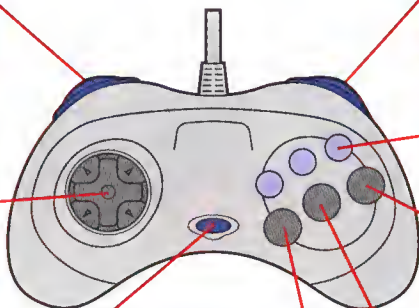
決定

ショット

▶ Bボタン

キャンセル

照準移動の加速***



*カーソルが所定の位置にジャンプ移動する。 **自動で敵に照準を合わせる。(シーンによっては使えないことがある) ***押している間、照準の移動が速くなる。

●シャトルマウス

▶ Aボタン

決定

ショット

▶ Bボタン

決定

ショット

▶ Cボタン

キャンセル

ショット

▶ スタートボタン

用語解説

弾の補充(リロード)

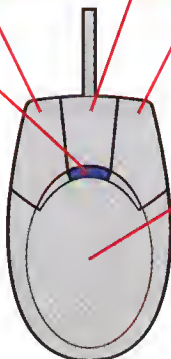
ビジュアル画面外でA・B・Cボタンのいずれかを押すと、弾が補充できる。

▶ マウス移動

カーソル移動

メニュー・項目の選択

照準の移動



●バーチャガン



▶ 銃口

▶ スタートボタン

▶ トリガー

ショット

弾の補充(リロード)

銃口を画面外に向けてトリガーを引くと、弾が補充できる。

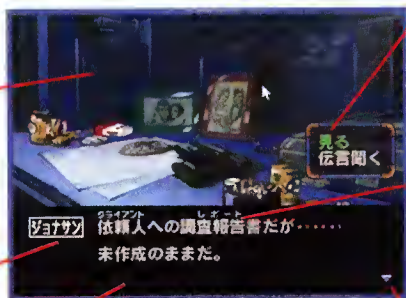
画面の見方

●シナリオモード

▶ビジュアル画面

人や物などにカーソルを合わせ、決定ボタンを押すとコマンド・メニューが表示される。

▶メッセージ



▶画面外

画面外にカーソルを移動し、決定ボタンを押すと「移動」「システム」のコマンド・メニューが表示される。

▶コマンド・メニュー

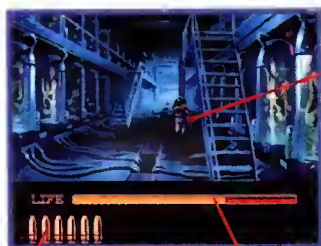
人や物などに対して実行できるコマンドが表示される。実行したい項目を選び、決定ボタンでコマンドが実行される。

▶ルビ

読みがななどが表示される。*マークがついている単語は「用語解説モード」で詳しい説明を見ることができる。

▶改ページマーク

●シューティングモード



▶照準

▶残弾数

残りの弾数が表示される。弾はビジュアルの画面外をショットすると補充(リロード)することができる。

▶LIFEゲージ

LIFEの残りを表示。LIFEは攻撃を受けたり一般市民を撃つと減っていく。全部なくなるとゲーム・オーバー。

●爆弾解体

▶ポインタ

▶タイマー



▶ドライバー

▶ペンチ

ペンチ		ドライバー	
切る	つかむ	ゆるめる	しめる
決定ボタン	決定ボタンを押したまま	決定ボタン	キャンセルボタン

バーチャガン・照準調整

バーチャガンの照準を調整するには、まず「環境設定」で「照準の調整」を選ぶ。すると画面がGUN ADJUST(照準調整)になり中央にターゲットが出るので、これをバーチャガンで撃って調整するのだ。これで正確に射撃できるようになる。



↑ターゲット中央を狙って撃てば、自動的に照準が調整される。この設定は、ゲームを始める前に必ずやっておいた方がいいだろう。

↓照準調整を再度やり直すときは、「ADJUST」を撃つ。設定を終えるときは、「EXIT」を撃てばタイトル画面に戻る。



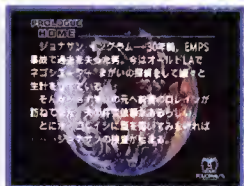
システム・コマンド

【記録装置選択】

パワーメモリーをセットしているときのみ表示される。本体RAM、またはカートリッジRAMのどちらかにセーブ(ロード)するかを選べる。

【ロード】

すでにセーブデータがあるときに表示される。データを選ぶと、セーブされたシーンからゲームを再開することができる。また、ゲームを再開した場合、「あらすじモード」でそれまでのあらすじを見ることができる。



◀データをロードしたときに現れるのがこの「あらすじモード」。これまでの捜査状況が一目でわかるので、とても便利だ。

【セーブ】

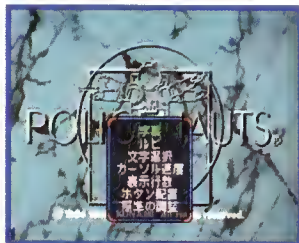
セーブが可能なときに表示される。ここで表示されるセーブ可能なデータを選ぶと、セーブされるようになっている。データ名には、ACTナンバーとプレイ時間が表示されるので、それを参考にゲームを再開しよう。

家紋

トクガワ・グループの端末「T-GEAR99」にアクセスするために必要なのが、この家紋だ。北条の書斎に行けば見ることができるが、全部覚えるのはとても無理だぞ。



◀北条の書斎の壁に貼ってある家紋。これはC D・ROMを解析するときに必要なもの。この家紋の暗号を正確に打ち込まないと、ユーザーがトクガワ・グループの一員であることを証明できないのだ。



◀ゲームを始める前に、まずはこのシステム・コマンドの詳細を知っておこう。セーブやロードなどは、何度もお世話になるはずだ。

【環境設定】

字幕(初期設定: ON)

音声部分のセリフを文字表示する。(音声部分の人物名が表示されない)

ルビ(初期設定: ON)

セリフにルビがつく。「POLICENAUTS」ならでもと言える専門用語が、わかりやすく表示される。

文字選択(初期設定: ゴシック体)

ゲーム中の文字表示を「ゴシック体」「明朝体」の2タイプから選択できる。

カーソル速度(初期設定: 普通)

カーソルの移動スピードを5段階から選択できる。

表示行数(初期設定: 3行)

メッセージの表示行数を「2行」「3行」の2タイプから選択できる。ワイドTVでのプレイ時に便利。

ボタン配置(初期設定: 右利きモード)

ゲーム中のボタン配置を「右利き」「左利き」「片手」モードの3タイプから選択できる。

ゲームを終わる

ゲームを終了するときを使うコマンド。ゲーム終了時に、これまでのデータをセーブするかしないかを選択することができる。





ACT 2

ASTRONAUTS



登場人物

Character

アナ・ブラウン

エド・ブラウンの娘。UCB Cではバイオエシックスを専攻し、ゼロG新体操のクラブに所属。母キャサリンの死後、家事を担当。



マーク・ブラウン

エド・ブラウンの養子。3歳のときに、ある事件の心理的ショックで言葉を話せない病気に。ピクノ8を肩から下げて絵を描く。



エドの家

Click

エドに誘われてブラウン家で食事をすることにしたジョナサン。ブラウン家に行くと、いきなりアナの大胆なユニフォーム姿が目飛び込んでくる。ゼロG体操のためそんな格好をしてもらいたい。エドとの会話からも元気ハツラツといった印象の女の子。そのアナの後ろに隠れているのがエドの養子のマーク。挨拶もできないほど内向的な少年らしい。エドは、なぜかマークのことになると言葉をにごしてしまう。

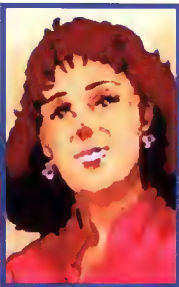
↓エドに大きな娘がいて複雑な心境のジョナサン。後ろにいるのは養子のマークである。



↑庭はないが2階もあるれっきとした一戸建て。ローンがあと10年残っているらしい。

→エドの妻キャサリンの写真。5年前に亡くなったという。

↓マークの絵。行ったことがない地球のイメージが描かれている。



①エドの妻キャサリンの写真②ジョナサンとエドの首の写真③窓④ソファ⑤テーブル⑥シャンデリア⑦マークの絵⑧アナの体操のパネル⑨テレビ⑩エルエスのバッグ⑪ドア⑫階段⑬エドの顔⑭エドの洋服⑮エドのお腹⑯エドのシャツ⑰ライト

48 クリエイターズコメント エド家のモチーフ

エドの家はサンフランシスコにあるような西海岸風を意図しました。文字通り、刑事物と言えば映画「ブリッド」等の坂道アクションが頭に浮かびます。

アナの味オンチはヒッチコックの

「フレンジー」にでてくる料理好きのおばさんがモチーフです。ここでも日本文化(料理)を間違って解釈して、独自のコロニー文化が生まれているということです。また無重量での栄養バランスを取り入れた、宇宙時代の料理というものも考えてみました。

マークはデιβと同じく、コロニ

ーに生まれ育った人間です。いわばコロニーという子宮の中から出たことがありません。檻の中で昔の地球の映画(フィルム)を見ることにより、地球の自然(木々、海、風、匂いなど)や本当の意味での大地(土)に憧れと畏怖を抱くのが当然です。視覚、聴覚情報だけではなく、触覚で触れる地球を感じてみたいです。

エドの過去

Film

部屋に行くときエドはマークのすることについて語り始めた。エドの妻キャサリンが亡くなった年、エドはNARC中毒の男を射殺した。男は自分の妻をナイフで刺し殺したあげく、息子まで殺そうとしていた。そのため、エドは男の子を守るために撃ったのである。その男の子がマークだったのだ。しかし、いくら錯乱していたとはいえ、目前で彼のじつの父親を射殺してしまった事実は消せない。そのことが原因で、マークは口をきくことができない精神的な病気にかかってしまっていた。また、エド本人も、それ以来銃を抜けなくなってしまった。



←NARC中毒者が殺人を犯した。それがマークの父親だったのである。

→エドはマークを撃つために目前で射殺してしまつた。



アナの料理

Click

エドとの話が一段落すると、アナの可愛い声が飛ぶ。食事の用意ができたらしい。喜び勇んで食卓に向かったが、食事を口に運ぶごとに内心ジョナサンは後悔していた。アナはあまり料理が上手じゃないらしい。すると、タイミ

ングよく電話のベルが鳴った。ナインスターズと名乗る男からAMMに来るように言われる。



①キッチン②マークの顔③エドの顔④アナの顔⑤絵のボード⑥ミルク⑦大豆と海藻の煮物⑧エドの取り皿⑨テーブル⑩おから⑪天ぷら⑫生野菜⑬キャビア⑭ジョナサンの取り皿⑮アナの取り皿⑯塩⑰カルシウム食品⑱おでん



←アナの料理の味は今ひとつ。ひょっとして味オンチなのだろうか？

→タレコミ屋から電話が。真偽を問うためAMMへ。



用語解説

ピクノ8

PICNO 8

コナミが20世紀末から発売している携帯グラフィック・コンピュータ「ピクノシリーズ」の最新型。画板サイズで、ペン入力。太陽電池内蔵で持ち運び便利。プリンターに接続、プリントアウトすることが可能。水

彩や油彩などのさまざまな画材モードを備えている。人ごみでも気にせず描ける視野選択スクリーン。無重量での画素安定装置も搭載している。マークがいつも手にしているグラコンがこのピクノ8。

【スペック】

- ・64bitバス カスタム RISC CPU (48bitDSP 16基を内部に搭載)
- ・1536×1152ドット 48bitフルカラースクリーン
- ・リアルタイム3Dレンダリング フリーラインモデリング
- 各種画像エフェクト機能搭載

タレコミ電話によってAMMへ向かったジョナサンたち。30周年記念のため入場は容易だ。大きな珊瑚の化石が中央にすえられている珊瑚ホールでは、イベントコンパニオンやインフォメーションコーナーの美女からいろいろな説明を聞くことができる。相変わらずジョナサンは美人を見るとイタズラしたくなるようだが、あまりここで時間を取ってばかりもいられない。この場を訪れる人たちも割とこの珊瑚ホールに集まっているようだ。それほど情報は得られないが、学生から昔を懐かしむ老人など幅広いのでいろいろ聞いてみよう。ロシアの宇宙ステーション、ミールやフレンドシップ7号などレプリカが展示されているところはチェックすること。この場には後々関わってくる重要なアイテムが置かれているから、なるべくエドやコンパニオンの説明には耳を傾けておこう。



↑エドはしきりにどこかで聞いたことのある声だと考える。



↑ BEYOND 30周年記念の感謝イベント中のため入場料が無料らしい。中にはいろいろなコーナーが用意されている。



①フレンドシップ7号のレプリカ ②若い女の子
案内ブレット ③青年 ④学生 ⑤中学生 ⑥老人 ⑦小学
生 ⑧の男の子 ⑨親子連れの若い家族 ⑩珊瑚礁の
化石 ⑪AMMコンパニオン ⑫インフォメーションコー
ナー ⑬宇宙ステーションミールのミニチュア ⑭陪

50

クリエイターズコメント AMMと宇宙服

AMMの設定をする際、まずシカゴの博物館に取材に行きました。日本と違って、アメリカには至るところに宇宙開発に関する展示があります。それだけ、アメリカ国民の中では宇宙開発に関して興味と誇

りがあるのだと思います。

石田が着ていた宇宙服は、宇宙博物館ではかえって目立たないという設定から着せてみました。

ここではいろんなイベント(月面着陸ショーと一緒に写真を撮るコーナー等)が行われており、ちょうどディズニーランドのミッキーマウスのかぶり物のような感じです。また

一方で、こんな月面服で接することがボリスノーツと対比になったり、その後の月面服とのシューティングの伏線になったりしています。それとわざわざ月面服を着て身を隠すという石田のキャラクター(小心者)とかわいさを出しています。

月面コーナーではアポロ計画を中心に月面のイメージを再現。アポロ11号の月面着陸船、イーグルのレプリカや、アメリカの星条旗、そして宇宙服の人形などが数体展示されている。

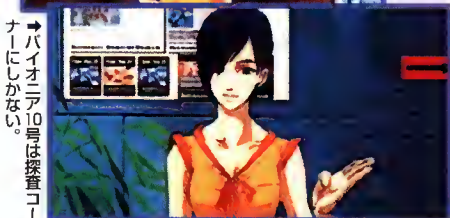
BEYONDコーナーにはジョナサンやエドをはじめとするポリスノーツの人形が飾られている。ジョナサンたちもここでならちょっとした有名人かもしれない。ジョナサンにとっては忘れたい過去であるが、忘れられない過去でもあるのだ。ここには、ジョナサンの命を救ったサバイバル・ボールなども飾られている。ジョナサンはの中で長い間眠り続けていたのだ。そのほかにはBEYONDのマップもある。



①モニュメントのプレート②人形③マップ④サバイバルボール⑤EMPS ユーリー型のレプリカ⑥吊るされたビヨンドコーストの模型



↑珊瑚の化石の前に立っているイベントコンパニオンのお姉さん。



→バイオニア10号は探査コーナーにしかない。



①左のスーツ②真ん中のスーツ③吊るされているサーベヤー④月の石⑤月面車⑥月面化学実験装置⑦イーグルのレプリカ⑧星条旗⑨梯子

探査コーナーでは、問題のタレコミをしてきた相手が待っている(ただし、ほかのコーナーでポイントをチェックしていないと、この相手はなかなか現れない)。宇宙服を身にまとい、声も変えてしまっているため、相手がだれなのかはわからなかった。しかし、北条について大変有益な情報を与えてくれた。それが本当のことかどうかは調べてみなければわからない。今はほかに調べることもないのだから、それを確かめるためにひとまず北条家へ向かおう。



①バイキング1号のレプリカ②金属プレート③火星の土④ガリレオ探査中のレプリカ⑤バイオニア10号のレプリカ⑥ボイジャー1号のレプリカ⑦太陽系のホログラム

用語解説

ゴールド・スリープ

cold sleep

人工冬眠のこと。体温を低温に維持することで擬似的な冬眠状態を作り出し、余計なエネルギーの消耗を防ぐことを目的とする。体温のコントロールは非常に難しいため、主に電子冷却装置を備えたカプセル

内で冬眠することになる。

開発初期では冬眠後の筋肉の劣化などが問題化したが、現在ではクマの冬眠の研究成果から克服している。そのため「ベアーズ・ハイパネーション」と呼ばれることもある。

しかし、ゴールド・スリープは副作用など安全性がクリアにされていないため、現在でも許可されていない。

い。従って、宇宙飛行士はゴールド・スリープなしの長距離宇宙飛行を強いられることとなり、そのことが宇宙での麻薬を流行らせる要因ともなっている。

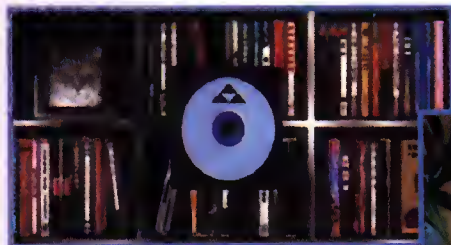
夜遅くに訪問したというのに、カレンは嫌な顔ひとつせず、ジョナサンたちを迎え入れてくれた。居間へ行きCD-ROMが並べられたところを調べてみよう。ここではあの音の鳴らなかったCDを探さなければならない。そう、ラベルになんの表示もついておらず、ただ無音だけが聞こえてきたあのCDである。よくよく見るとそのCDには北条家の家紋が記されていた。この中にいったいどんなデータが入



↑深夜に訪ねてもカレンは快く迎え入れてくれる。彼女のためにも、早く事件の真相をつきとめなくては。



↑CDラックは居間にあったはず。北条の趣味が音楽鑑賞ということでチェックしたことを覚えているだろうか。



↑ずっと気になっていた無音のCD。この中に北条失踪の理由が示されているのか？これが手がかりに。

➡どうしても覚えられない人は最終手段を使うことができる。しかし、できるならこの場で見た家紋表を記憶したい。少なくとも一度はトライしてみよう。



クリエイターズコメント 北条家のCDラック

ここにはボツ曲を始め、スナッチャーのレオトラック、村岡音響監督のボツ曲などが収録されています。当初はここでミニゲームで遊べるようなことも考えていましたが、時間の関係上、断念してしまいました。

プログラマーのつぶやき 莫大なBGMのデータ量

BGMって、びっくりするくらいデータ量が莫大なんです。それで、当然のことながら50曲からなる北条家のCDラックのシーンは、非常にCDを圧迫しています。(このシーンだけでCD1枚の6分の1くらい使っ

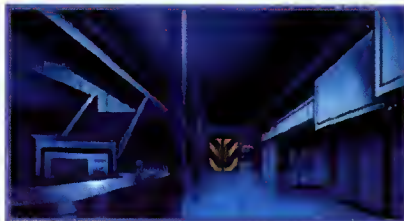
てます。フロッピーなら約1DD枚分!)容量計算は最後までヒヤヒヤものでした。このシーンのCDの枚数は減らされる候補の筆頭だったのですが、なんとか削らずに済みました。ボツ曲にも思い入れがあるものです。

消えたT-GEAR99

Click

手に入れたCD-ROMの中身をどこで確認するか。やはりリトクガワ製薬にあった端末で見るのが妥当だろう。確か北条の席にあったはずだ。ジョナサンとエドは危険を冒して忍び込んでみた。だが、机のうえにあったはずの端末はだれかに持ち去られたあとだった。これではデータを見ることもできない。しかし、ほかにもどこかで同じような端末を見た覚えがある。

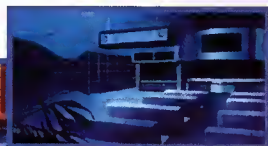
BCCHの薬局で同じ端末を見たことを思い出したジョナサンたちは、理事長室をとって薬局へ忍び込むことにした。しかし、理事長室に明かりが……なんと、クリスが残業していたのである。さすがのクリスも忍び込んだジョナサンたちを見て良い顔はしなかった。行き過ぎた行動を詫言てなんとか許しを請うと、今度は薬局に置かれている端末の話をした。やはり薬局に置かれていたのは同じ端末だったらしい。



◀ガードマンがいらないせいか、かなりひっそりとしている。



↑「エド、見る、端末がなくなっている！」危険を言忍び込んだにもかかわらず、机のうえにあった端末はなくなっていた。



↑端末といったら後はBCCHしか思い当たらない。薬局へ行ってみよう。



◀だれもいないと判断してたらなんと理事長室にクリスが残っていた。とめられるものの協力はしてくれる。

用語解説 無重量病棟 zero G ward

無重量治療のための専門病棟。無重量治療は椎間板ヘルニア、頸肩腕症候群、無症筋無力症など重力下では骨格、筋肉に負担がかかり、従来では治療しにくかった病気に絶大な効果を発揮する。さらに寝たきり

老人や全身火傷患者など、重力下では治療の難しい患者の収容を促進している。

また、これらの病気はビヨンスよりテレストリアルの方が圧倒的に多いため、病棟のベッドのほとんどはテレストリアルで占められている。

用語解説 無重力 エステ zero G aesthetic

BEYOND中心部、無重量エリアにあるエステ・サロン。無重量を利用して肌の張りや若さを保つ。もともと無重量では肉のたるみやしわがでにくいことから女性宇宙飛行士が提案した美容法を採用している。

アクセス

Click

薬局の一番奥に置かれていた端末を操作する。まずは電源を入れるところから。次にIDカードを挿入して家紋チェックの画面を出す。IDカードはすでに北条家の書斎で入手しているから問題はないだろう。家紋もそのとき、同じ書斎で見ているはず。提示された名前に対応した家紋をクリックしていけば楽にクリアできる。もし忘れてしまった場合は、ゲームシステム(P44)を見よう。名前に対応する家紋をきちんと入力していくと、トクガワの社員と認められる。CD-ROMを操作することができるようになったら、北条家で入手したCD-ROMを見ることができる。その中にはトクガワ製薬で開発されたK-9の極秘ファイルが入っていた。



①電源②モニター③CD-ROMスロット④キーボード⑤タッチペン⑥トクガワマーク⑦IDカードスロット

機密ファイルK-9

Film

今までトクガワ製薬は麻薬について積極的に研究を重ねてきた。その中で最も新しく開発されたカプセルK-9は、中身でなくカプセルそのものにNARCが仕込まれているという商品だ

った。さらにNARCを2つに分離することに成功。別々のカプセルに仕込み、2つ飲んで初めて作用する仕組みにしたのだ。その組み合わせの目印がああ欠けていた家紋だったのである。

↓NARCを2つに分離することに成功したという点がポイント。



↑中身ではなくカプセルそのものにNARCが仕込まれている。



↑あのカプセルが麻薬だったということがわかれば話は早い。早速BCPへ戻ってあのカプセルを調べ直してもらおう。

54

クリエイターズコメント 家紋とK-9デモ

家紋をパスワードに使用しているのは、北条家の書斎と同じく、欧米人が好きな日本文化(歴史)ということで採用しています。特に戦国武将などの家紋を連想させることでトクガワのビジネスにおける思想がわ

かると思います。もともとの家紋の意図は98版開発当初、ディスク版で開発していたために、コピー対策として入れた仕様でもあります。

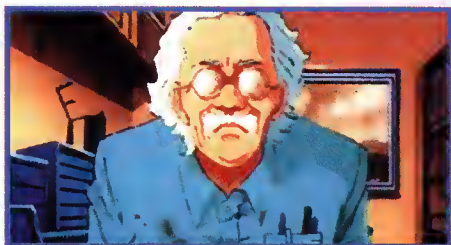
K-9のデモはお茶の間ショッピングのノリを頭に創りました。科学の知識がない人でもK-9の仕組みが簡単にわかり、なおかつ麻薬であるけれども手軽に扱えるという商品

イメージを狙ったものです。プレイヤーは逆に淡々と語るK-9の秘密(CM)を見て、トクガワに対する恐怖心、嫌悪感がいっそう募るはずですが、勉強になりました。

すり替えられたカプセル

Click

ビクトルに預けたカプセルを調べ直しても
らなければならない。鑑識課へ行ってビクトルに報告すると、彼はカプセルはもうここにな
いと言って首を横に振った。レッドウッドが勝
手に持って行ってしまったらしい。ビクトルは
不審に思いながらもつい手渡してしまったよう
だ。唯一の証拠であるカプセルがレッドウッド
の手に……急いでAPルームにいるレッドウッ
ドのところへ確認に行こう。



↑鑑識課へ行くとカプセルはAPに渡してしまったという。「なぜAPが?」「あんたらが頼んだんじゃないのか?」



→「あっ、製剤識別コードの一部が欠けてないぞ!?!」ビクトルに預けたカプセルとは別のものになっている。

←「トクガワのパーティーを台無しにしたそ
うだな」カプセルを取り戻そうとAPルー
ムへ行くと、ゲイツからお説教が。



↑八方ふさがりになってしまったが、風紀課へ行くとメリルがタレコミ
屋からの伝言をジョナサンたちに伝えてくれる。

レッドウッドは、調べた結果普通のカプセルだったと断言する。しかし、彼が手にしているカプセルは、ロレインから渡されたカプセルと同一のものではなかった。彼の手に渡る前にすり替えられたのか、それとも彼自身が取り替えたのか。どちらにしてもこのBCP内に裏切り者がいることは間違いない。風紀課では、メリルがジョナサンたちに電話があったと教えてくれる。相手はAMMで会ったあのタレコミ屋だ。

クリエイターズコメント APルームのレッドウッド

APルームで出会うレッドウッドは
覇気がありません。ジョナサンと真
っ向から敵対したい自分を抑えてい
るからです。

この辺りの彼とラストの生き生き
した彼を比べてみて下さい。

用語解説 BEYOND30周年記念祭 Beyond 30th Festival

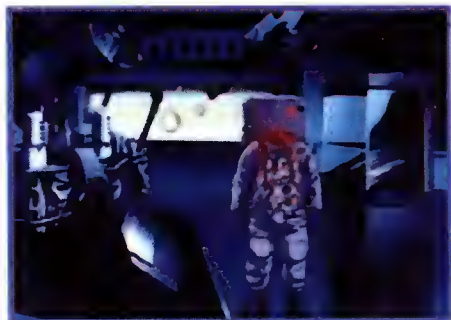
BEYOND生誕30周年を記念す
るお祭り。主にトクガワ・グルー
プがスポンサーとなり、資金を提供
している。宇宙コロニー誕生30周年
を記念して、各地でさまざまなイ
ベントが催されている。

このイベントのキー・ステーシ
ンとなるのが、AMM(宇宙飛行士
記念博物館)である。

仕掛けられた罠

Click

前に来たときと同じようにAMM内を調べながらあちこち歩き回ろう。すると、BEYONDコーナーに展示されていたジョナサンとエドの人形の首だけがもぎ取られていた。いったいだれがこんなひどいことを。そして、あのタレコミ屋と会った探査コーナーへ再び行ってみると、まるで人形と同じような形で首を切り取られたタレコミ屋の身体があった。プレートに描かれた血文字によって後ろにあるホログラムを調べてみる。すると、惑星がひとつ増えていることがわかった。この惑星はいったい……？



↑宇宙服の男の首が切り取られている。この死体の首はどこへ行ってしまったのだろうか。またいったいだれだったのだろうか。



←プレートに人間の血が……。この示されたマークの意味はなんだろうか？ ホログラムと関係が？

↓後ろのホログラムを調べると、惑星がひとつ多いことに気づく。なんと、その中に石田の首が！ 石田の首にたかっていたマスクートはやがて次々にジョナサンたちを襲う。



56

用語解説 マイクロ・マシン micro machine

数百分の1mm～数cmほどの超小型ロボット、機械。超小型の機械要素や駆動要素から構成され、細胞操作ロボットや超小型医療ロボットなどがある。トクガワ製薬の開発したマスクートもこれにあたる。

用語解説 マスクート massquito

トクガワ重工とトクガワ製薬が開発した医療用マイクロ・マシン。マス（大衆）とモスキート（蚊）の合成語。大衆採血用に使う蚊型ロボットで、コロニー内の人々やペットの採血と血液検査、予防注射を目的と

している。また当時はコロニー内での生物農業、生態系を乱さない生物農業メカとしての検討も行われていた。しかし、相次ぐ事故と倫理上の問題から、正式な使用許可は下りていない。

結果的にマスクートは医学的な真献よりも、マイクロ・マシンの技術応用という方向で役立っている。

マスキートを撃ち落とせ!

Gun fight

探査コーナー

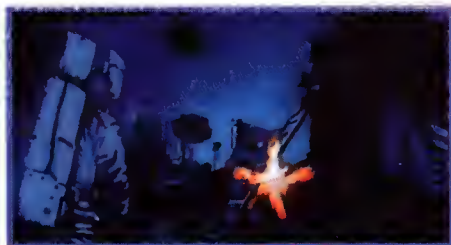
石田の首を見つけると、殺人蚊のマスキートが襲ってくる。これに襲われたら命が危ない。迷わずひたすら撃ち落とせ。特別どこかに狙いを定める必要はないから、弾の補充にだけ気をつけよう。一定以上マスキートに弾を撃ち込んだら、その場から離れることができるようになる。それまでは頑張って撃ち続けよう。



↑ボヤボヤしているとあっという間に血を吸い尽くされてしまう。対マスキートはとにかく撃ちまくることが大切。

月面コーナー

月面コーナーへ移動すると、突然飾り物だった宇宙服が攻撃してくる。だれかが中に入っていたらしい。いきなり攻撃してくるこの宇宙服は、動きは単純なもの、それなりに手強い。これを倒すと後ろの消火器が入手できるようになる。珊瑚ホルの中央にあるあの化石と組み合わせてマスキートを閉じ込めてしまおう。



↑突然襲ってくる謎の宇宙服の人物。かなり手強いので、油断しないように。

事件の経緯

Film

無事にマスキートを閉じ込めてAMMを出たジョナサンたちはこれまでのことを振り返ってみた。石田がトクガワに不満を持っていたらしかったこと、そしてそれが原因でジョナサンたちにタレコミをしたこと。いろいろと考えを巡らせていると、エドたちの車に近づいている怪しい男が目に入った。爆弾を仕掛けようとしたらしい。ひょっとしたら、あの男はロレインのときの爆破犯人かもしれない。絶対に逃すな!



↑どうやら石田はBCCH出向の件で会社に対してかなり不満を持っていたらしい。

↓恐ろしくなった石田は助けを求めてきたのだろう。だが、こんな結果に。



クリエイターズコメント

石田の首と蚊の大群

石田の首はゲーム中ではよくわかりませんが、ちょうど太陽系の中に吊るされており、石田の家紋の「九曜」とどぶらせて意図したものです。本当は上俯瞰のカットが入ってビジュアルでわかるようになっていたの

ですが、ボツになりました。石田が「ナインスターズ(九曜)」という偽名で現れたことに対するトクガワ側の殺しのセンスを伝える絵になるはずでした。

石田の首にマスキートが密集している一斉に飛び立つシーンは、アニメパートの演出さんによると「細かく蚊の大群はアニメでの表現がも

のすごく難しい!」ということだったので、背景と密集している蚊の回まりのBOOKセルを創ってもらい、CG映像とデジタル合成しました。蚊は簡単なモデルをCGで作成し、同期させました。蚊の数は約10万匹です。処理スピードの関係上、細かくモデリングしたマスキートはここでは使っていません。

カーチェイス

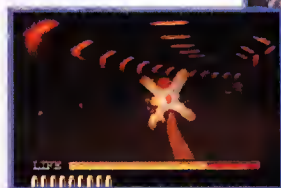
Gun fight

カーチェイス

そのまま怪しい男を追って行くとカーチェイスになる。ここからしばらくは銃撃戦になるので覚悟しておこう。

最初のシーンで犯人を撃ち抜くと、トンネルへ。さらに突き進むと生活エリアへと逃げ込んでいく。走っている車にぶつからないよう気をつけながら犯人を追いつめていこう。

↑前を走っている車にぶつからないよう、車に弾を当てて知らせよう。



↑このトンネルを抜けたら生活エリアだ。弾を当てると犯人は左右に動く。タイミングさえわかれば後は簡単なんです。

→犯人のバイクが転倒すると同時にジョナサンたちの車も転倒してしまう。早く追いかけないと、また見失ってしまう。



↑車の近くにいた怪しげな男。以前ロレインの車を爆破した犯人だ!!



↑犯人は瞬く間にバイクで逃走していく。「今度こそ逃がさん! エド行くぞ!!」ジョナサンは闘志を燃やしている。



98版から最も難度が高かったのが月面コーナーにいる宇宙服姿のAPです。照準の位置を読みとり、身体の上に照準があると柱から出ないようにプログラムされているからです。このAPを倒すには、一度

照準を柱からずらして、おびき出すようにするとうまくいきます。

サンゴに消火器を投げ込むシーンは、最初デモではなくてプレイヤーが実際に撃ち抜かないと行けないようなイベントにしようと思ったのですが、もしミスしてゲームオーバーになってしまえば悲しすぎるし、何度もやり直すのもテンポが悪

くなるのでやめました。

カーチェイスは最後までプログラマーを困らせたシーンです。ここでのバイク、車、背景はリアルタイムではありませんが、すべてCGでモデリング、レンダリングされたキャラクターを使用しています。このコツは迫り来るトラックは銃で威嚇して、衝突しないようにすることです。

駅前

バイクが転倒すると、犯人は駅の方へ向かって走っていく。乗客を巻き込まないようにしなければならない。必死になって追っていくと犯人は駅前で血の跡を残して姿を消していた。証拠として犯人の白い血液を採取しておこう。



- ①空 ②リニアレール ③奥の茂み ④柱 ⑤白い血
⑥駅1Fテナント ⑦30周年看板 ⑧リニアレール駅 ⑨手前の茂み ⑩階段 ⑪駅名

◆犯人の血液を採取しておこう。ビクトルに調べてもらえば何かわかるかもしれない。周辺を調べていくと、突然犯人がジョナサンたちに向かって撃ってくる。茂みや柱の陰などあちこち移動するから慎重に狙いを定めていこう。確実に当てていくと犯人はリニアレールのホームへと逃げ込む。

駅のホーム

駅前で追い詰めたかったのだが、犯人はホームの方へと逃げてしまった。被害は最小限に食い止めなければならない。ホームには乗客が大勢いる。どこに隠れてしまったのだろうか？ 撃ち合いをするときは慎重に狙っていこう。この後はリニアレール内での銃撃戦が待っている。



- ①リニアレール車両 ②リニアレールドア手前 ③白線 ④リニアレールドア奥 ⑤主婦 ⑥表示板 ⑦手前の柱 ⑧モニター ⑨改札口 ⑩路線図 ⑪駅名プレート ⑫OL ⑬男 ⑭乗客達 ⑮奥の柱

◆「奴はどこだ？」ホームで柱に隠れた犯人と撃ち合いを始めると、乗客は一斉に伏せる。こういった場合、できるだけ乗客に当たらないよう慎重に狙いを定めていった方がいいだろう。しかし、この場でも犯人を捕らえることができず、結局はリニアレール内に逃げ込まれてしまう。



用語解説

リニア・レール
linear railroad

BEYOND内を走る唯一の大量輸送手段。反発式磁気浮上方式、ハイスピード・インテリジェント・リニア・レール。最高速度500km/h。走行中の車両の状態や機能を各種のアクチュエーターによって制御

する。ナビゲーション機能も備えた高性能知能列車。BEYONDでは円筒内の環状線となっており、自転方向回りと反自転方向回りがある。浮上走行のため、振動や騒音がなく、コロニーの交通機関として最適である。

用語解説

リニア・スカート
linear skirt

ボリスカーの底部に備え付けられたリニア・レール専用の推進装置。これにより、緊急時や有事の際にリニア・レール上を走行することができるバイモダル・システムのひとつ。

消えた犯人

Click

リニアレールに飛び乗った犯人を見て、ジョナサンとエドもあわてて乗り込んだ。黒ずくめの男が乗り込んだのだから、乗客に聞けばすぐに見つかるだろう。ところが、奥に進むにつれ乗客はどんどん非協力的になっていく。乗客

にとって犯人はそれほど怖い存在なのだろうか？ 怯えている乗客たちから情報をもらおうと必死になっていると、突然あの黒いヘルメットが目に入った。犯人かと思って銃を構えようと、それは乗客の子供だった。



①老年のサラリーマン②端末入れの鞆③窓④サラリーマン⑤白い血⑥中年婦人⑦背広姿のサラリーマン⑧座席⑨モニター⑩吊り広告⑪奥への扉



①会社帰りのサラリーマン②バイクスーツの男③コートの男④白い血⑤中年の男⑥カプルの青年⑦カプルの女性⑧窓⑨広告⑩吊り広告

囚われのクリス

Film

車内での撃ち合いの末、逃げた犯人を追っていくと、犯人は人質を取って待ち構えていた。犯人の冷やかな目が、どこかで見たような気をおこさせる。人質は、なぜあのBCCHの理事長であるクリスだった。なぜクリスがこんなところに……しかしクリスが人質になっているため、犯人を狙って撃つわけにもいかない。



↑「クリス!?」いったいどうしてクリスがこんなところに？ クリスが人質になっている限り、無茶なことはできない。とりあえずおとなしく犯人の様子をみよう。

60

用語解説 セミハードスーツ semi-hard space suits

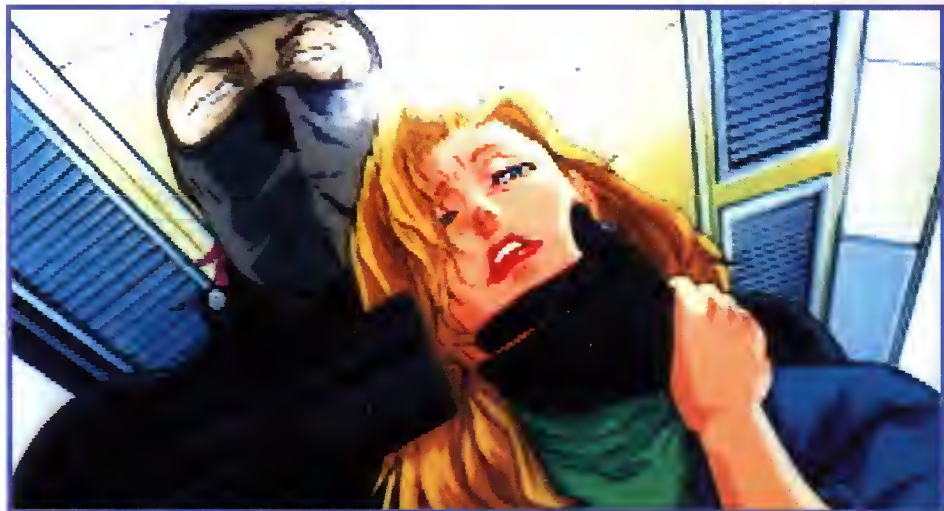
21世紀に入り実用化された第5世代の半硬式船外活動宇宙服。これまでのソフトスーツの弱点であった与圧時間や予備呼吸などの問題をクリアするために考案されたもの。宇宙服を便装にすることで、服内に

55.2キロパスカルの圧力をかけることが可能となり、ケーソン病(潜函病)などの心配がなくなった。また腕や足、ブーツなど部分的に柔らかい炭素繊維強化樹脂やウレタン樹脂などを併用することで、より自由な船外活動を実現した。さらにヘルメット内にはヘッドアップディスプレイ(HUD)やアイポイントセンサー、VRカメラ、

通信機、飲料水を自由に飲めるチューブまでも内蔵されている。火星や危険をとまなう宇宙作業には全硬式宇宙服、ハードスーツが使われているが月面を含め、それ以外のすべての船外宇宙服(Extravehicular Mobility Unit)にはこの半硬式宇宙服が使われている。2013年にポリスノーツのマークに使用された。

ジョナサンとエドは仕方なく犯人の様子をうかがった。しばらくすると、次の駅についてしまう。このままでは、また犯人を逃がしてしまう。案の定、犯人は扉が開いたと同時に降りていってしまった。泣きそうな顔をしているクリスを車内に残して犯人を追うジョナサン

たち。エドは駅のホームで先回りさせていたメルルとデイブに連絡を取った。苦戦しているメルルたちと無線で会話をしている途中、突然彼女の悲鳴が響き渡る。無線の向こうでデイブの名を叫ぶメルル。いったいデイブの身に何があったというのだろう。まさか……。



↑「ジョナサン撃たないで。助けてっ!」クリスの悲痛な叫びが車内に響く。クリスの命が大切なのはわかっているが、せつかくここまで追い詰めたというのに。犯人の冷やかな目を睨み返すのが精一杯。しかし、この目はどこかで見たような気がする?



↓「行かないでジョナサン」すがりつくクリスを振り切って、犯人を追うことにした。

↑次の駅についたと同時に走り去る犯人。これで今まで怯えていた乗客も安心するはず。



↑駅のホームから無線で会話するメルルとエド。そのとき、銃声の音とともにメルルの叫び声が。「デイブーっ!!」

用語解説

BEYOND COAST

beyond coast

人類初の宇宙コロニー。地球〜月間で最も重力の安定しているラグランジュ・ポイントのL5に位置している。月と3つのラグランジュ・ポイントを結んだ円を宇宙の沿岸にたとえたことから、宇宙生息圏沿

岸、BEYOND COASTと名づけられた。最初で最後のシリンドラ状、オニール型コロニー。2分間に1回の自転により、ほぼ1Gの人工重力を作り出している。太陽光を取り入れるためのミラーが3枚装備されており、これらの角度を調整することで昼、夜を作り出すことが可能。また放射線の遮蔽板の役割も兼ねる。

BEYONDではアメリカ西海岸の設定をもとに温度調整をしており、そのことがBEYOND COASTのもうひとつの名前の由来でもある。

電力はステーション外の太陽熱発電もしくは原子力発電で供給される。直径6.5キロ。シリンドラの長さ32キロ。3つに分かれるひとつの地表面積は、90平方キロ。

ディブの死

Film

ただならぬ様子に全速力でメルルたちのもとへ駆けつけたジョナサンたち。ディブはメルルの腕の中にいた。彼は、最期の気力を振り絞ってメルルに告白をする。人を殺さないという優しい心が彼自身の死につながってしまっ

たのか。息を引き取る前に、犯人はAP隊のレッドウッドだと言い残すディブ。確かにあの冷ややかな目はレッドウッドに間違いないだろう。泣き崩れるメルルを前に、必ず仇は取ってやるからと、心の中で誓うジョナサンだった。



◀「AP隊の……レッドウッド!!」ディブはレッドウッドが犯人だと断言。やはり予想は正しかったか。急所を狙っても倒れなかった相手に対して、ディブは最期まで信念を貫いた。



→そして、ディブは「俺、ハンバーガーより好きなものがあるんだ」と告白する。ガックリと首を落とすディブを前に涙にくれるメルル。パートナーとして常にそばにいたディブを失って、今メルルは悲しみの底にいた。

62

クリエイターズコメント ディブというキャラ

ディブが死ぬとき、初めて目を大きく見開きます。ここは、ディブはメルルに自分の気持ちを伝え、初めて自分に正直になれたというシーンです。彼は地球や自然にあこがれている反面、ジャンクフードやホビー

を好むカウチ人間です。気持ち(理想)と行動(現実)が相反する方向を向いているディブ。ライフジャケットを着ているのは自然児のシンボルであると同時に、カナヅチであるディブにとっての救命具(海への恐怖)でもあるのです。

ディブの出番が少ないのが今でも心残りです。ただ、ディブのキャラ

を引き立たせるためのイベントなどを用意しなかったのは、やはりゲーム(捜査)優先であるからです。

ディブとメルルの間に顕著な恋愛関係はありません。ただ、ときおり見せる彼の仕草により、メルルはどことなくそのことを察していました。いつの日か、彼の口からそのことを告げてくれるのを待ちながら……。

タイムリミット

Click

ディブが倒れたのはエルエスショップという店の前だ。犯人はここへ逃げ込んだらしい。ジョナサンたちは銃を手に店内へと飛び込んだ。だが、店内には犯人はおろか店員すらいなかった。唯一、客である中年婦人が恐怖に怯えながら立っているだけだ。その婦人に事情を聞くと、どうやら犯人は裏口から逃げて行ったらしい。犯人の後を追うために裏口へ向かおうとすると、婦人は真っ青になりながら引きとめた。犯人はこの店内に置かれているバッグのどれかに爆弾を仕掛けていったという。とりえず爆弾入りのバッグを探さなければならぬことは確かなようだ。しかし、いったいどのバッグに仕掛けられているのか、どうやって見分けたいのかはわからない。だが、エドがバッグの見分け方を教えてくれた。後はメリルの物と見比べ、爆弾入りのバッグを見つけるだけ。慎重に見比べれば割と簡単だ。



→ かなりしくなれて、ディブからもらったの

↑エドがアナに買っていたあのバッグ、じつはこのニセモノだった!



↑エルエスショップ店内にはいかにも金持ちといった雰囲気の中年女性が立っている。店員はもちろん犯人まで裏口から逃げていったらしい。彼女から爆弾の存在を聞かされる。



↑エルエスショップ店内の商品はすべてニセモノ。だが、この中に中年婦人が持っていた本物のバッグが混じっている。それが、爆弾の入ったエルエスバッグということだ。



↑メリルが持っていた本物と見比べていけば必ず爆弾入りのバッグは見つかるはず。色や形が違う場合はすぐにわかるが、留め具やヒモの付け根部分が微妙に違っていたりするときもあるのでよく見比べよう。自信がない場合は残して次へ移るべき。

クリエイターズコメント エルエスのバッグ

エルエスというブランド名からは、やはり「エルメス」を思い浮かべるかもしれませんが、まったく関係はありません。現存する高級ブランドからリアルな響きのある架空のブランド名、ということで、こうい

う名称になりました。鞆はすべてCGで作成しています。

偽バッグのイベントは3D0版になったとき、3Dでグリグリ動かす予定でした。しかし、実際にテストをしてみると「とてもじゃないが、見分けがきつい!」ということで、結局2Dに落ちつきました。これが採用されていれば、某バラエティー

クイズ番組みたいになっていたと思います。

メリルが持っている鞆、爆弾解体を行う鞆などは、CGでレンダーしたキャラをデジタルではめ込んでいます。

爆弾解体

Click

爆弾入りのバッグを見つけることができた
ら、後は爆弾処理班に任せるといえる考
えはどうやら甘かったようだ。メリルの
話によれば、すでにこの地域一帯は閉鎖
されているらしい。ここは、元爆弾処理
班にいたエドの指示で解体するしか道は
残されていない。徐々に難しい解体の
手順がエドから伝えられていく。どう
してもクリアできなければ、途中から
エドと交代でチャレンジしていくことも。
ただこのエドはあまりアテにならない
ので注意。



↑元爆弾処理班のエドの指示にしたがってジョナサンが解体して
いくことに。光センサーに反応するかもしれないので部屋の
明かりを消す。バッグを開けると案の定、光に反応する仕掛け
が。まずはそれをペンチで切るところから始めよう。



↑ペンチでつかんで中央から外まで持っていく。少しでも周
りの部分に触れたらアウトだ。最初は慎重に少しずつ進めよう。



↑ここで失敗すると最初からやり直しになるので注意。線の配
置が変わることはないから失敗したら次はそれを外すこと。



↑上のランプが青のときにネジを緩めていく。青の間隔が短い
ときだけ気をつけよう。タイミングさえわかればあとは簡単だ。



↑最後の仕掛け。さて……レッドウッドの赤か、それとも青か。
レッドウッドが言っていた答えと逆の色を切断しよう。

64

クリエイターズコメント 難度の高い爆弾解体

爆弾解体に関しては、さまざまな
意地の悪いアイデアがありました。
あの振動センサー解除のときに靴
屋前を大型コンボイ軍団が通過す
るとか、蟻の大群が押し寄せるとか、
わざと凸凹の付いた特製の爆弾解

体用マウスパッドを作って同梱する
とか。

ここでゲームオーバーになる人
はかなりの多いと思います。難度は高
いとは思いますが、ここでは緊張感
が一番です。簡単すぎると意味が
ありません。そして死んだとき、こ
んな仕掛けをしたレッドウッドを憎
む気持ちが高まり、それが最後の対

決へとつながるのです。

エドの失敗はご愛敬です。当初の
僕の企画ではなかったのですが、イ
ベント担当のプログラマー（山口）
がセンスよく入れてくれました。知
らずにやられて大笑いしました。

遺体消失

Film

爆弾解体を終えるとAP隊が駆けつけてくる。さきほどまで閉鎖していたとは思えない光景だ。不思議なことにダイブの遺体が消えてしまっていた。いったいだれがなんのためにダイブの遺体を？ ふと横を見ると両脇から抱きかかえられるようにしてEMPSが飛び立とうとしていた。しかし、そのEMPSの脚からは赤い血が……いずれにせよジョナサンを含む風紀課は孤立しているようであった。



↑爆弾解体が終わるとAP隊のEMPSが駆けつけてくる。「ようやく奴らめ来たようだ」



←「見てっ!!」メルルが叫ぶ。飛び立とうとしているEMPSに目を向けると、なんと脚から赤い血が。

↓ダイブの遺体が消失した事実に戸惑うジョナサンたち。「とにかく、レッドウッドの件は慎重に調べよう」飛び立ったEMPSを見上げながら、これからのことを考えるジョナサンたちだった。



用語解説

AP Advanced Police

アドバンスド・ポリスの略。全員、政府のプロセズナーで構成され、通常ポリスでは手出しのできない極限地域の治安維持に務めている次世代警察隊。ゲイツによって2020年、コロニー外専用の機動警察隊と

して実験的に組織された。現在、50名強、すべてが宇宙生まれ、宇宙育ちのビヨンスである。宇宙空間平和利用条約により、軍隊の許可されないコロニーでは国際的な救助活動もAPが兼務している。遺伝子組み替えによる、宇宙環境に強い遺伝子のみを持つ。酸素濃度の低い宇宙区間などでの作業が多い彼ら

は、血液を酸素効率のいい人工血液と入れ替えている。また気圧の低い地域での作業用のため、目の中に眼内レンズを装着している。さらにコロニー外活動用ポリススーツ、EMPSの導入により探査力と機動力の向上を実現、極限地域での警察活動を可能にした。

CHARACTERS FILE-2

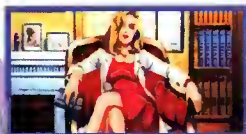
▶ ジョゼフ・サダオキ・トクガワ ◀



トクガワグループの総
裁、ISPA 理事長。60歳。
元ボリスノーツのオリジ
ナル・コップ。日系2世
であり、日系人しか信用
しないレイシスト。結婚
歴はないが、愛人多数。



↑麻薬の原料となる黒芥子を栽培
しているNARC工場。そこに突入
しても、トクガワは一向にうたえ
る気配がない。



↑ジョナサンたちと出会っ
たころはまだ14歳のあどけな
さが残る少女だった。今はお色
気たっぷりの大人の女性に。

BCCHの理事長。
41歳、未婚。元トップ
モデルでありながら、
医学博士号を持つ。U
CBCで臓器移植全般
を学ぶ。ピヨンドでは
非道徳的な香水愛用。

▶ クリス・ゴドウィン ◀

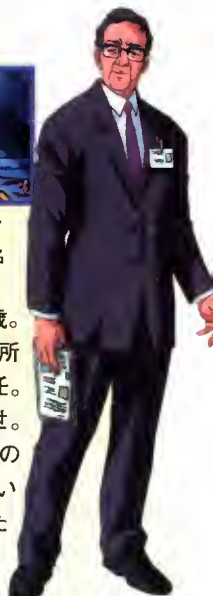
▶ サルバトーレ・ トスカニーニ ◀

トクガワ月面工場、保安
責任主任。58歳。元ボリス
ノーツのオリジナル・コッ
プ。離婚経験が2回。別れ
た2組の妻子への養育費から
多額の借金を作り、身動きが
とれなくなったところをトクガワ
に拾われる。



↑NARC工場で見つけたとき、
すでに絶命していた北条。ジョ
ナサンたちは殺人犯という汚名
を着せられてしまう。

ロレインの現夫。53歳。
トクガワ製薬技術研究所
のDDS開発チーム主任。
地球生まれの日系2世。
トクガワグループ主催の
祭でロレインと知り合い
結婚。娘の治療代のため
危ない橋を渡る。



▶ 北条ケンゾウ ◀

66



↑まるでトクガワの犬のような存
在。トクガワパーティーと月面工場
へ潜入したときに顔を合わせる。

▶ アナ・ブラウン ◀



エド・ブラウンの娘。
16歳。BEYOND生まれのB
EYOND 育ち。UCBCに通
い「生命倫理」を専攻。学
校では無重力新体操のク
ラブに入っており、ビョ
ンド大会では2年連続準優勝
という成績。母の死後、家事
やマークの世話もこなす。



↑エドがこの事件に関わったせい
か、マークが誘拐される。自分が目
を離したせいと落ち込むアナ。



↑NARC中毒だったマークのじつの父親は、
母親をめた刺しにしたあぐく、エドに撃たれ
てしまう。それが原因で話すことができない。

エドの養子。8歳。

生粋のビヨンズ。3
歳のときの心理的
ショックにより、緘
黙症にかかる。
そのため言葉を
話すことがで
きない。家に閉
じこもりがち
で、20世紀の
映画を鑑賞するのとピクノ8で絵を描
くのが趣味。



▶ マーク・ブラウン ◀

▶ マイケル・サイトウ ◀



トクガワ製薬の受
付兼ガードマン。26
歳。薬剤助手としてト
クガワに入社、体格
と柔道の腕を買われ
てガードマンになる。



▶ ジュン・石田 ◀



↑BCCHの薬局へ
出向中。薬局管理、
運営を任されている。
彼も生粋のビョ
ンズだ。

BCCHの薬局担当。24歳。日系2世。
薬剤師のライセンス取得後、トクガワに
入社。清潔感がなく、内向的な性格を持
っている。度胸のない小悪党タイプ。

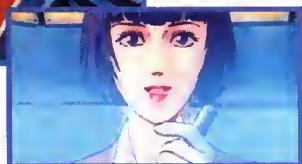
●OTHER CHARACTERS...

スチュワーデス

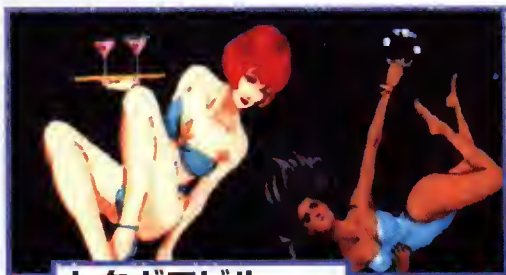


◀BEYONDへ向かう途中の機内にいるスチュワーデス。BEYONDのことを丁寧に説明してくれる。酔い止め薬をくれる彼女の優しさに感動した人もいただろう。知的な雰囲気と可愛らしさを兼ね備えた美女。

BCCH受付嬢



◀開発スタッフの中でもかなり人氣が高かったというこのBCCHの受付嬢。理事長室のことなどを親切に教えてくれる。彼女の胸に触れるため、背伸びをしたという人も多かったはず。続けて登場するクリスよりも清純なイメージが強い。



トクガワビル コンパニオン

↑この2人はトクガワビルのガーデンで行われているパーティーにいる。無機質な応対をするリ・パーサーと異なり、明るく陽気に受け答えしてくれた彼女たち。もちろん、2人とも胸を触ることができる。

↓思わず胸を触りたくなるほどの大胆な衣装に身を包んだ彼女。トクガワビルへ行けば会うことができる。彼女は協力的で、北条の記録などを調べてくれるのだが、行動によっては追い出されることもあるので気をつけよう。

トクガワビル・受付嬢



ACT 3 DRUG



叱責

BCP
鑑識課

BCP
風紀課

トクガワ製薬
工場

BCP ゲイツ
AP隊と出動

救出

悪夢

ゲイツの本性

トクガワ製薬
工場

北条家

カレンの告白

エドとの会話

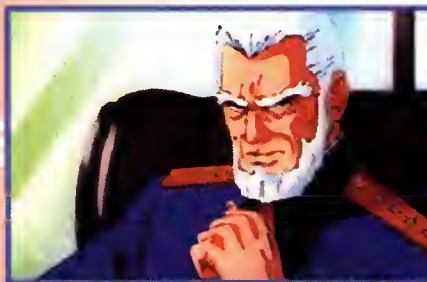
裏切りの
カレン!?

叱責

Film

ゲイツに叱責されてしまうジョナサンたち。しかし、ゲイツの言うことはもともとであった。黒ずくめの男の追跡中に、十数力所の建物や車に損害を与えてしまい、苦情が相次いでいるのだ。今後は行動をつつむようと何度か念を押される。また、ジョナサンは愛用のベ

レッタを没収されてしまうことに。エドも自分の立場をさとされてしまい、今度ばかりは何も言い返すことができない。納得のいかないままに渋々銃をさし出すジョナサンだったが、もちろんこのまま引き下がるつもりはない。黒ずくめの男の正体をやっとなつかんだのだから。



◀「君らは何様のつもりだっ！」元ボリスノーツとして大目にみてくれていたゲイツだったが、ジョナサンたちの行き過ぎた捜査に堪忍袋の緒が切れたらしい。



➡さすがの2人も今回の被害の多さには返す言葉もない。愛用していたベレッタも取り上げられてしまった。もしゲイツに聞きたいことがあるならこの場で確認しておこう。

手がかり

Click

2人はゲイツの話聞き終わると、リニアール駅前で採取した白い血液を持って鑑識課へ急いだ。あの瞬きひとつしなかった目、そしてデイクの言葉から、バイク姿の男はレッドウッドに間違いはないと確信していた。だが、証拠はこれしかない。決め手となってくればいいのだが……。捜査に協力的なビクトルは開口一番、2人の行動は正しかったとほめてくれる。白い血の鑑定を依頼しよう。



↑「あんたらの取った行動は刑事として正しい」と優しく迎えてくれるビクトル。あの採取した白い血の鑑識を頼もう。

70

用語解説
フロースナー
frozener

政府に凍結保存された受精卵を解冻、代理母を経て出産された者たちのこと。俗に凍結者と言われている。

受精卵には宇宙環境に優れた特性を持つ遺伝情報が組み込まれ、一般人には難しい広範囲な宇宙活動に耐

えることが可能である。

フロースナーは法的に特殊な範疇にあることから、識別コードの刻印が額に刻まれている。BEYONDではフロースナーは一般的で、彼らに対する人種差別はない。現在、フロースナーは軍や官僚に多く採用されており、彼らは育ての親である政府をブリダーと呼んでいる。

噂では老化防止処置、テロメア手術を受けているとも言われている。

遺体の行方

Click

風紀課に戻るとメルリが淋しそうに机に座っていた。そう、そこにもうデιβの姿はない。デιβがいなくてこんなに部屋の雰囲気が変わってしまうなんて。それはだれよりもメルリが一番強く思っているに違いなかった。メルリは、あのエルエスショップ前で見たEMPSの中にデιβが入っていたのではないかと考えているようだ。確かに、あの中がレッドウッドであれば赤い血が流れることはない。

↓泣いてなんかいられない。メルリはデιβの死を乗り越えて、犯人へと立ち向かう。



↑デιβがいなくてもいい、いつにも増して閑散としている。当然メルリも元気がない。



NARC工場

Click

ジョナサンたちは確証をつかむため、トクガワ製薬に忍び込むことにした。フロントにだれもないことを確認し、奥の扉へと向かおう。

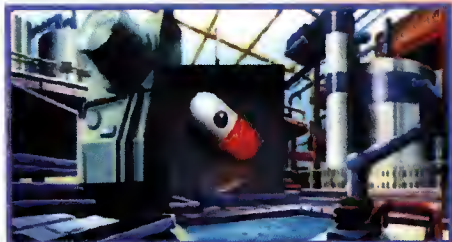
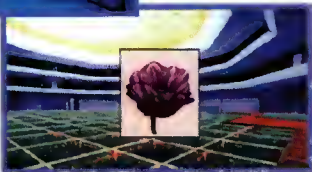
だれもないうえにIDカードですんなり入り込めるとは。何かがおかしい。だが、ここまで来たからにはもう後戻りはできない。意を決して突き進む。するとそこには、なんと辺り一面にNARCの原料となる黒芥子の花畑が広

がっていたのである。ここでは根気よく何度も調べてみよう。さらに奥の部屋にはカプセルを製造するための工場が。いくつかの製造過程を経て完成したNARCカプセルの山があった。カプセルには欠けたトクガワのマークが記されている。あのCD-ROMの情報と合致する。これさえ見せればゲイツも納得するに違いない。



←夜遅いせいか、だれもないフロントは少々不気味。早く真相をつかまなくては。

⇒設備の整った部屋で黒芥子が栽培されている。証拠品としてひとつ摘み取りたいところ。



↑NARCカプセルがこんなに大量にあるとは。隣の部屋の黒芥子から4段階のプロセスを経て製造されていくらしい。これでトクガワを追いつめられるかもしれない。

用語解説

NARC麻薬

NARC

天然麻薬、合成麻薬、幻覚剤のすべての効果を持つ「麻薬の帝王」と呼ばれる人工合成麻薬。黒芥子の実から抽出したアヘンと、ペチジル型などの化学構造をもとに作られた薬物、そして幻覚薬である麦角アル

カロイドのリセルグ酸誘導体とを人工合成して作られる。遺伝子操作で作られた強力なアヘンと自然界では存在しない構造体をスパコンのドラッグ・デザインにより完成させ、両者を合成することでこれまでにない幻覚効果が得られる。

宇宙開発にともない、精神的に不安定になりがちな宇宙飛行士の間で

大流行した。特に遠距離宇宙船や月面、火星上の恒久基地の実現などにより、長期に渡る宇宙滞在が余儀なくされるようになってから急速に蔓延した。わずか数ミリグラムで致死量に達するほど強力なため、逆に少量では濃度が低く、検出しにくい特徴を持つ。

AP 隊出動

Film

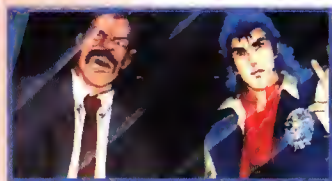
トクガワが事件に関与している証拠を発見した2人は、勢い込んでゲイツに報告をする。N ARC工場で作られたカプセルを見せてゲイツを説得する2人。ゲイツもそれに心を動かされたのか、トクガワに乗り込む決意をする。



←パイロットが搭乗し、背部のハードポイントに飛行ユニットを接続するコタード。



→緊急出動体制が整うと、コンピュータによる最終チェックが行われる。



↑「見る! レッドウッドだ!」あのとときの犯人は、レッドウッドだったはずだ。なぜゲイツは無傷でここにいるのか。

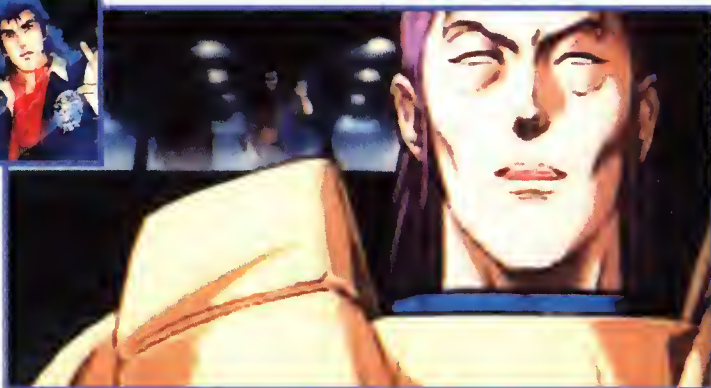


←次々と出動していくAPのコタード。コタード内を高速で移動できる。



→忽然とAP隊の出動を眺めるレッドウッド。

次々にAP隊のEMPSが出動していく中、1人指示を出す男がいた。レッドウッドである。そんな彼を見てジョナサンたちは驚きを隠せなかった。「アイツ……ピンピンしてやがる」彼の表情は、これから始まる何かを期待しているのか、嬉々としていた。



→「行くぞ野郎ども!」檄を飛ばすレッドウッド。その後、ジョナサンたちの方を、意味ありげに振り返った。

72

クリエイターズコメント ゲイツとEMPS部隊

ゲイツはありがちな軍人タイプですが、だれもがこういう風に年をとりたいと思う理想の中年像です。洞察力、統率力があり、落ちつきの中に秘めた男らしさが光る……キャラクターのデザイン上では、もちろん

ショーン・コネリーがモデルです。

このシーンはPS版からはほとんどのカット(車内のジョナサンとエンド以外)がデジタルで作りなおしています。特に大変だったのが、EMPSがハイウェイを飛び去るシーンです。アニメではあの複雑なEMPSを動かすのに限界があるので、CGで線画だけをレンダーして、それをモ

とに1コマずつデジタルで着色していきました。背景、煙はCGです。一番奥のビル群はBGHAアニメーション映像です。「CGらしくないアニメの質感をCGでもできるはずだ!」と豪語して実験作成したカットです。

ゲイツの本性

Film

トクガワ製薬に乗り込んだジョナサンたち。トクガワは不敵な笑みを浮かべながら捜査を承諾する。しかし、さっきまであったはずの黒芥子やNARCカプセルはすべて消え失せていた。罠にはめられたのだ。ゲイツの裏切りによってジョナサンは逮捕されてしまう。



↑ジョナサンとエドを先頭に、トクガワ製薬に踏み込むAP隊。しかし、警備員は許可がなければ立ち入らせることはできないと、開けるのを拒む。



◀タイミングよく、そこに現れるトクガワ。ゲイツとの押し問答の末、余裕の表情で警備員に奥の入口を開けるように指示する。この余裕はいったい何を意味するのか。

◀奥の部屋にあったはずのNARC工場は消え去っていた。代わりにそこにあったのは行方不明になっていた北条ケンゾウの遺体だった。



↑突然手のひらを返したようにゲイツの態度が変わった。APの報告によると凶器は、取り上げられていたジョナサンの銃だという。

↑北条ケンゾウ殺害の罪で逮捕されるジョナサン。そのときにすべてがわかった。APの中にいた裏切り者はゲイツだったのである。2人はグルになってジョナサンをハメたのだ。ゲイツにつかみ掛かろうとするが昏倒させられてしまう。

クリエイターズコメント

企業戦士、北条の死

北条はついに一言もしゃべらずに遺体となって登場します。彼は現日本サラリーマンの代表、企業戦士です。勤勉で気が強く、正直者で、嫉妬深いマイホーム人間です。もっとも、キャラクターとしてはじつにリア

リティを持った人間です。その「企業戦士がコロニーでは適応できない!」。このことがボリス・ノーツのお話の皮肉でもあります。

芥子畑は実際には見たことはありませんが、ニュース番組などで見たことがあります。芥子といえども被子植物ですから花が咲きます。ですから、その花畑はじつにきれいな眺

めです。黒芥子工場ではその自然の優美さと、水耕栽培による人工的な違和感を出したかったのです。

そしてここは、ある種の謎解きの部分でもあります。98版では明快にするために、話の内容にあった回想シーンをいれていましたが、テンポが悪くなるので削除しました。セリフに関しても同じです。

ジョナサンは夢にうなされていた。ロレインの若い頃の姿がジョナサンの前をちらつく。昔の記憶とロレインの車が爆破されたときの記憶が重なっていく。そんな中、トクガワやレッドウッド、そしてゲイツのあざ笑う声がジョナサンの頭の中で不気味にこだまするのだった。



↑ 混濁した意識の中にジョナサンのもとを訪れたロレインの顔が浮かぶ。

↓ そして、それに重なるようにゆっくりと若い頃のロレインに変わっていく。



↑ ロレインと2人で写真を撮ったあの頃。美しいロレインが寄り添う幸せなとき……当時の記憶がよみがえってくる。



↑ カメラのシャッターのリモコンと、ロレインの車を爆発させた起爆装置のイメージが重なる。レッドウッドがヘルメットのうえから不敵に微笑んでいるように見えた。



↑ 起爆装置のスイッチが押されたとき、ジョナサンは叫ぶことしかできなかった。

↓ 爆発する車。ロレインの死の瞬間の光景が再びジョナサンの悲しみを呼びさます。



用語解説 3D AVシステム 3D AV SYSTEM

今世紀になって開発されたAVシステム。メディアには音階と音調に加え、音源ごとに発信位置(3Dマップ)が記録されている。いわゆるダミーヘッド録音、またはバーチャル・ダミーヘッド録音と呼ばれるもの

で、再生時はそれらにVR復元処理を施すことで、これまでにない生々しい立体音響を表現している。

また、3Dイコライザーによって自由に3Dマップをコントロールできるので、室内のどこにいてもまったく同じ音響効果を得ることが可能。リスナーの移動に対してもリアルタイムに追尾することができ、部屋の間

取りや素材による音響効果の変化にも柔軟に対応する。なお、録音ソースを忠実に再現するだけでなく、特定の周波数をコントロールし、「アルファ波を高める」「1/f揺らぎを与える」などの環境を作り出す機能も装備している。

救出

Film

目覚めるとそこにはカレンの心配そうな顔があった。痛む頭をおさえてジョナサンは事情を聞いた。カレンの話によると、BBCのスタッフと協力して必死の救出劇が演じられたらしい。ジョナサンの護送中に、BBCの取材車が激突して車体を横転させ、爆発炎上、そのすきに気を失っているジョナサンを助け出したというわけだ。エンドからは後で連絡が入るらしい。それまではしばらくここで休もう。



↑謎の車が急ブレーキをかけて事故を起こし、ジョナサンを運ぶ護送車の動きを止めた。倒れた護送車から火の手が上がる。



↑その事故を起こした車から、ガスマスクで顔を隠した人物がそろそろ姿を現す。2人は事故の混乱に乗じて、まだ意識のないジョナサンを運び出した。事故を起こした車をよく見ると、それはBBCのものだった。



←この計画を仕組んだのはやはりカレンたちだった。笑みを浮かべるカレン。

→運転席から振り返り「やったな!」と親指を立てて白顔を返すエンド。



↑カレンの暖かい視線に見守られながら眠るジョナサン。これで、ゲイツの手に落ちることは避けられた。

用語解説

電磁手錠

SQUID handcuffs

超伝導金属の内部にSQUID素子を埋め込み、人体の生体反応に応じた磁気的狀態を作り出すことができる手錠。

2つの腕輪からなり、それぞれ、心臓などから発生する微弱な磁束の交

化をSQUID素子により検出し、磁気的狀態を変化させることが可能である。手錠をはめた者の精神状態に応じた磁束の変化が空気中のプラズマと反応して、2つの手錠が共鳴、引き合う仕組みとなっている。BCPで使用されている手錠もこのタイプ。

用語解説

電波ウォッチ

radio wave watch

全世界の標準時間を示す時刻電波を受けて、自動的に時刻修正する時計。タイムベースの誤差は、10万年に1秒。電波受信状況のわるいときには、センサーによる誤差修復に自動的に切り替わるようになっている。

指名手配

Click

ロレインに説明されてテレビをつけて見ると、ジョナサン逃亡のニュースが流れていた。なんだか大変なことになっているらしい。一躍有名人になってしまったようだ。あのゲイツも嘘を並べ立てたコメントをしている。



①時計②テレビ



↑ジョナサン指名手配のニュースが流れる。

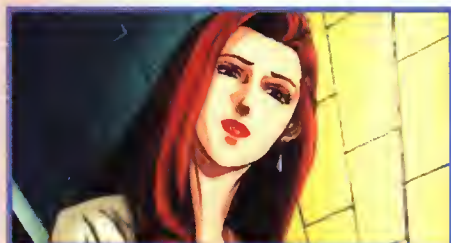


↑記者会見に答えるゲイツ。すべての罪をジョナサンに被せるつもりだ。

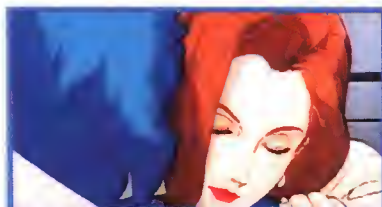
カレンの告白

Film

カレンとロレインの話をしていると、突然彼女の言動が変化する。ジョナサンへの愛に気づき、熱い想いを打ち明けて抱きつくカレン。自分の病の重さを悟ってか、とても積極的だ。



↑「いや、もう母のことは言わないで! 私を見てほしい」カレンは、内に秘めた想いをジョナサンに伝えた。



↑突然、ジョナサンを抱きしめるカレン。ロレインの若い頃の姿と重なっていく。



↑カレンの大胆な行動に戸惑うジョナサンは、どう答えるべきか言葉をさがしていた。

76

クリエイターズコメント カレン、そしてロレイン

ジョナサンがカレンに対して感じている特別な感情は、過去にロレインに対して向けられていたそのときの感情と同じものです。ロレインに生き写しの彼女を見て、ロレインとの記憶を彼女のうえに再生していた

に過ぎません。カレンという人物を愛したのではなく、ロレインに似たカレンをロレインとしてすり合わせたわけです。「俺が愛した人はロレインであり、カレンではない。カレンはロレインではない」

カレンのジョナサンへの感情が露見した際、ジョナサンはロレインの写

真を見てそのとき、カレンはロレインではないと確信することになります。そして、ジョナサンは自分の愛したロレインの娘であるカレンをもっと大きな愛情で見守ることになります。

彼女の気持ちに答えられないジョナサンはどうして良いのかわからず困っていた。だが、ジョナサンはカレンに抱きしめられたとき、言



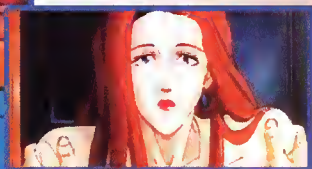
◀横にはロレインの写真が。まるでジョナサンに向かって微笑んでいるようだった。



いような懐かしさを感じてしまう。彼女が母親のロレインに似ているからなのか、それとも……。そんなジョナサンの目に、机のうえにあったロレインの写真が映る。その写真の中のロレインはまるでジョナサンに向かって微笑んでいるようだ。そこへ、タイミングよく電話のベルが鳴り響いた。電話はエドからだった。

◀電話のベルが鳴る。「俺も愛してるさ。カレン」ジョナサンがカレンに対して返したその言葉には、子供をさとするような響きがあった。

↓「さあ、電話だ」「えっ、ええ……」カレンは狐につままれたような表情のままだきくはずしいた。



エドからの電話

Film

エドに感謝しながら電話に出るジョナサン。すると、エドは今ジョナサンの代わりに囧となって街を動きまわっているという。

彼の話によると、ビクトルが鑑識結果を残したまま消息不明になっているらしい。北条の遺体を見たビクトルは、何か怪しい点に気づいたようだった。そしてそれを調べるために1人でBCCHへ向かったという。

どうやら、BCCHへ向かわなければならないようだ。そう決意したジョナサンがエドとの電話を終えると、カレンから突然銃を突きつけられた。まさか……カレン？



◀エドの調査によつて、点と点は結ばれた。後は裏付けをとるのみ。



↑「どうね、いつか来て……キスしなさい」

クリエイターズコメント カレンの裏切りシーン

電話を切った後のカレンの問題のシーンですが、3D0版時に「これはあまりにもわざとらしい!」ということでボツにしました。シナリオの本読みの際も全体の流れからすると無駄な部分でもありました。その後、

PS版発売後も98版をプレイしたユーザーからこのシーンを復活して欲しいとの強い要望があり、最終版としてのSS版で復活となりました。

用語解説 ニュース・オーダー

BBCの看板報道特集番組。キャスターのカレン・北条の人気とシビアナ切り口で常に高視聴率を上げている。3年連続、報道部門の最優秀番組賞を受賞している。

セガサターン版の特徴

Feature of Saturn version

バーチャガン対応

最終バージョンともいえるセガサターン版「ポリスノーツ」。そのもっとも注目値する特徴と言えるのが、バーチャガン対応という点だ。ゲーム中に登場する銃撃シーン、BCPの射撃室にあるシューティングトレーナー、さら



←バーチャガンを本体にさした状態でゲームをスタートすれば、こんなシーンも見ることができる。サービス満点のサターン版なのだ。

にこれもセガサターン版から登場となった射撃モード。

バーチャガンがあれば、これら銃が必要な場面での楽しみが倍増すること間違いなしだ。



射撃モード

バーチャガン対応となって、よりシューティングシーンが楽しめるようになったセガサターン版。そして、この機能を十二分に楽しめるように加えられた機能が、「射撃モード」だ。タイトル画面に登場するこのコマンドは、BCPの射撃室にあるシューティングトレーナーがいつでも楽しめ、さらにクリアしたところまでのシューティングシーンも遊べてしまうという、気配り満点のモードなのだ。



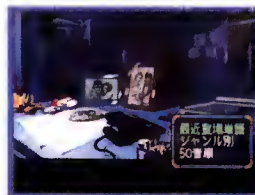
←ジョナサンが最後の決着をつけるため、トクガワビルに乗り込むシーン。クリアしていれば、このシーンがいつでも楽しめる。

→レッドウッドとの死闘シーン。正確な銃さばきが必要なのでこのシーンでも、クリア後にさらに腕を磨くことができるのだ。



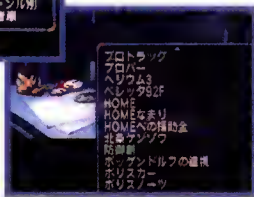
用語解説モード

入念な科学考証がなされている「ポリスノーツ」の世界。そこに登場するさまざまな用語は、この世界を知るうえでとても貴重な手がかりとなる。サターン版では、ゲーム中いつでもこの用語を検索できる「用語解説モード」を装備。シーンごとに登場する用語を、すぐに検索することができるようにしている。



←検索方法は、最新登場単語、ジャンル別、50音順の3種類。スタートボタンかZボタンで登場するようにしている。

→用語は人物名、科学、薬学、法律など、あらゆる分野を網羅。どれも「ポリスノーツ」の世界を知るうえで重要な単語だ。



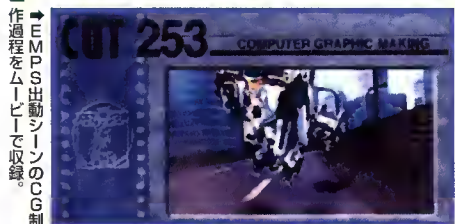
映像特典

一度エンディングを迎えると見られるようになるのが、この「映像特典」。最後までプレイしたら、タイトルメニューに新たに登場する「映

「おもちゃショー'94」・・・



「CGメイキング」・・・・・・



「井上喜久子インタビュー」

本編でカレン役を演じた井上喜久子さんのインタビューが収録されている。内容は、「ゲームについて」「カレンの役作りについて」「ユーザーへのメッセージ」など、全部で8項目。さらに、この8項目をタイトルに戻ることなくすべて再生すると、第9の項目として「料理について」も登場する。



エンディングBGM

ゲームをすべて終え、ようやく最後のテロップ画面にたどり着く。しかし、じつはここにもセガサターン版ならではの機能が用意されているのだ。最初に見ることができるエンディングは通常のBGMが流れるが、2回目のエンディングを迎えると、BGMが別バージョンの音楽

映像特典」を選択することによって見ることがができる。映像は全部で4つ。おもちゃショーでのデモムービーや、アニメーション、CGのメイキングフィルムなど、どれも「ポリスノーツ」をさらに知るうえで重要な映像ばかりだ。

「おもちゃショー'95」・・・・



「アニメメイキング」・・・・・・



になっているのである。さらに3度目のエンディングを迎えると、今度はボツセリフなどを編集したラジオドラマ風のサウンドがバックに流れるようになっている。ラスト直前のセーブデータを使えば、簡単に全部見られるこの裏技。ファン必聴のエンディング3種類なのだ。

新規ムービー

●ACT3 ジョナサンの夢

セガサターン版にしか収録されていないのが、このシーンだ。EMPS部隊とともにトクガワ製薬に踏み込んだジョナサンたち。しかし、トクガワの計略でジョナサンはまんまと逮捕され、気絶させられてしまう。そして夢を見るジョナサン。30年前のロレインとの思い出、そしてバイクスーツ姿の謎の男。印象的なシーンだ。

↓OLAでの惨事が、再び夢の中で再現される。忘れることなど絶対にできない一瞬だ。



↑ジョナサンの前に現れたロレインが、やがて若かり頃の彼女にだぶっている。



新規シーン

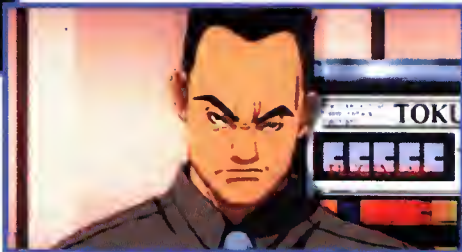
◀ トクガワビル・ジョナサンのUP

エドとともにトクガワビルに乗り込み、ガーデンでのパーティーで、トクガワ、そしてサルバトーレと30年ぶりの再会を果たすジョナサン。この、トクガワたちに殴りかかるとうとするジョナサンのUPが、サターン版のみの追加シーンだ。



▶ トクガワ製薬・サイトウのUP

トクガワ製薬の番犬とも言える存在、マイケル・サイトウ。彼に話しかけると現れる顔のUPが、サターン版オリジナルのビジュアルだ。これで、彼の居丈高な態度がよりはっきりと伝わってくるようになった。



▶ リニアレール・クリスのUP

リニアレールの中で、バイクスーツ姿の男に銃を突きつけられるクリス。このシーンで、男が逃走した後、ジョナサンに「行かないで」と懇願するクリスのUPが挿入されている。



▲ 風紀課・メルルのUP

殉職したディブに想いを馳せるメルル。彼女の新規ビジュアルは、爆弾解体後のBCP風紀課で見ることができる。メルルのディブを失った悲しみが、この1コマに現れている。

▶ 北条家居間・カレンのUP

北条家居間に登場するカレンのビジュアルは、ただ立っているだけのものがほとんどだったが、サターン版からこのような彼女のUPが追加になった。これでさらにメリハリのきいたストーリー展開が楽しめる。



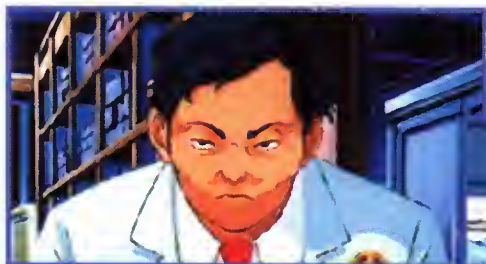


▲北条家書斎・カレンのUP

これは、北条家居間の新規シーンであるカレンのUPと、性格的には同じシーンだ。このカットが挿入されることによって、ストーリーがより映画的に進行していくこととなる。

▼AMM・受付嬢のUP

ショートカットが良く似合うAMMの受付嬢。彼女のビジュアルも、サターン版で初登場したもの。もちろんお約束の胸揺れも楽しめる。ただし「跳んで」もらわなければならない。



◀BCCH・石田のUP

これまでのバージョンでは部屋のみでただ立っているだけだった石田が、サターン版でついにその顔をUPで見せる。彼の反発的で根の暗いところが、よく出ているビジュアルだ。



▲AMM・コンパニオンのUP

こんな美人のコンパニオンさんがいるなら、AMMに毎日でも通ってみたいと思うはず。もちろんサターン版のみのビジュアルだ。当然のことだが、胸揺れもある。

◀北条家・カレンのイタズラ

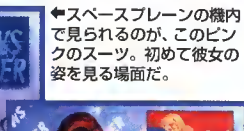
突如ジョナサンに銃口を向けるカレン。じつは彼女のイタズラというほほえましいこのシーンは、パソコン版から復活したシーン。復活を求める声の多かった場面なのである。

カレン・ニュース時の服装

各所で見られるBBC放送の「ニュース・オーダー」。サターン版では、ニュースの中身だけではなく、カレンの服装もきちんと違うのだ。



→ACT1の宇宙港と、ACT2のエド家居間で見ることができるカレンの服装は、ブルーのスーツだ。



←スペースブレイクの機内で見られるのが、このピンクのスーツ。初めて彼女の姿を見る場面だ。



←ACT1の北条家と、ACT2のアナのいるエド家居間では、ピンクのワンピース。

→ACT3の冒頭北条家のテレビで見ることができカレンの服装は、茶色のスーツ。



新規胸揺れ



↑一度胸のあたりをクリックして「見る」を選択。これで新たに登場する「背伸びする」を選べば胸に触れる。ただし4回まで。



↑胸をクリックして「見る」を選択すると「触る」が出現。これで触るとエロに怒られる。ポイントは彼女の仕事を聞くことだ。



↑サターン版で新たに登場となった、AMMのコンパニオンさん。彼女の胸の触り方は受付嬢とまったく同じだ。



↑エルエス・ショップまでに、4人以上の女性の胸を触ってれば、このおばさんもOKだ。ただし、触ると爆弾が爆発する。

ときメモ仕様

プレイヤーのサターンのセーブデータの中に、「ときめきメモリアル」のデータが存在する場合のみ発生する特殊イベントがこれだ。プレイヤーの所属クラブ、プレイヤーと同じクラ

ブに所属する女の子、告白してくれた女の子、プレイヤーの誕生日、プレイヤーの血液型に関するコメントなどについて、簡単なメッセージが登場するのである。「ときメモ」をプレイしている人だけが見られるという、じつに貴重な新規シーンなのだ。

プロローグ

ジョナサン探偵事務所で棚のうえの本をクリックしたとき、プレイヤーが文芸部所属のときのみ文芸部についてのエピソードを語る。

ACT 1

2回目のプレイからは棚の上のうえは「ときメモ」のアルバムになっている。クリックすると、クリアした女の子の思い出を語る。

トクガワ製薬ロビーでサイトウにDDSのことを聞いたとき、プレイヤーが科学部出身のときのみ、科学部に関するエピソードが出現する。

エド家居間でエルエスバッグを見たとき、誕生日についてのコメントが登場する。

エド家食卓でマークに話しかけたとき、プレイヤーが美術部所属のときのみ美術部のエピソードが出現する。

ACT 2

アナに「アナのこと」を聞いたとき、高校時代につきあった女の子についてのメッセージが出現する。

アナに「学校のこと」を聞いたとき、美術部以外の部に所属している場合、高校時代に所属したクラブについてのメッセージが出現する。

爆弾解体の振動センサー解体直前で、水泳部所属のときのみ、水泳部についてのコメントが登場する。

ACT 6

カレンの病室で、コリンズ博士に「骨髄移植」を聞いたとき、血液型に関するコメントが登場する。

ACT 4

ORGUN



BCCH
モルグ

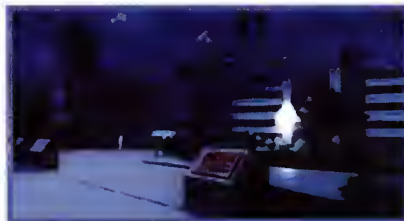
BCCH モルグ
奥の部屋

エドとの会話

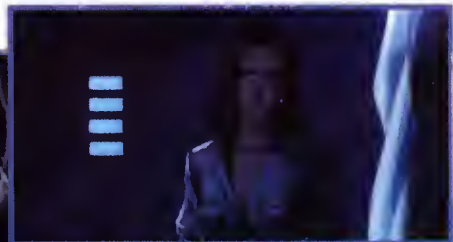
夜のBCCH

Film

エドとの電話でBCCHへ向かうとするジョナサンに、カレンは自分も連れていって欲しいと懇願する。彼女も真相を確かめたいのだ。ともに向かったモルグの中は真っ暗で、4つのスイッチだけがぼんやりと光っている。これを順番に押していくのだが……室内の明かりを照らすと、いきなり目の前に死体が！ だが、よく見るとそれは偽物だった。なぜこんなものが！



↑間に浮かぶBCCH。すべてを解くカギはここにあるはず。



↑暗やみの中にぼんやりと光るスイッチパネル。どれかが照明のスイッチのはずだ。順番に押してみよう。

◀「どうなってるんだ、この病院は！」モルグに吊るされている死体は、すべて作りものだった。いったいなぜ？



死体なきモルグ

Click

室内の左には死体管理用端末機が置かれており、右にはいくつかの偽物の死体が吊るされていた。中央には長方形の大型ボックスが置かれている。正面にある扉の奥は保存庫になっているらしい。調べてみる必要がありそうだ。

①パッケージ②死体管理用端末③送り先④死体⑤保存庫⑥覗き窓



84

クリエイターズコメント モルグでのビクトル

BCCHほどの大病院であれば、モルグはかなり大きなスペースになります。しかし、怖さなどを出すことを優先して、狭い、暗い、古びたモルグにしました。美術設定ではもう少し大きなスペースで、遺体の収納

用引き出しがついていますが、ゲーム画面では削除しました。

このモルグでは、バイオモートとなってしまったビクトルが登場します。ビクトルは高齢者なので、ビクトルの全裸をビジュアル的に見せないようにするために、ボッドに入れて顔だけが見えるように小窓を付けました。

用語解説 3Dデータ・コード

2次元バーコードに奥行き情報を新たに加えることにより、より多くのデータを送れるようにしたホログラム・データ・コード。BCPのナンバー・プレートにはこの3Dデータ・コードが記載されている。

覗き窓からパッケージの中を見ると、そこにはビクトルの変わり果てた姿があった。絶句するジョナサン。1人調査を続けていたビクトルは、きっと何かをつかんだに違いない。そのため口止めされたのかもしれない。

また、保存庫には移植用の臓器が保存され

ていた。保存容器であるカプセルの下に貼ってある表示を調べると、それがデιβや石田の臓器だということがわかる。しかし、死体そのものが見あたらない。月面工場へ行ってみなければ真相をつかむことはできないようだ。ここはカレンに協力を頼んで月へ行ってみよう。



↑ビクトルの変わり果てた姿に驚く?人。ビクトルはトクガワの陰謀の核心に迫ったため、すでに殺されてしまっていた。



↑保存庫の中には移植用の臓器が保存されていた。そして、そこにはデιβの腎臓が。発送元は月の第7工場。月で何が行われているのか。

⇒「NARCカプセル」の件は、ほんのきっかけにすぎんかもしれない。トクガワが裏で行っていた真の目的がおぼろげに見えるはじめていた。



クリエイタースコメント 臓器密売

臓器密売は日本国内ではあまり聞かれません、目を世界に向けてとごく日常化しているのが現状です。

「ボリス・ノーツ」の企画を始めた90年頃から、そういうニュースはありました。外国では簡単に臓器の売

買が行われています。お金のために自分の臓器を売る者、臓器を得るために子供を誘拐する者、自分の刑期を軽減するために臓器を売る囚人など……。臓器は、主に発展途上国で刈り取られて、裕福な先進国で売り買いされています。被害にあうのはいつも経済的に貧乏な国(人々)と子供です。この構図は宇宙時代

も変わりません。地球で入手された臓器はコロニーの裕福な人々の延命に使われます。

MECHANICS FILE-1

TYPE GODDARD



◆新時代の警界の象徴ともいえるのが、このゴダードだ。



◆ゴダードの飛行ユニット。ユニットの離脱はワンタッチで行うが、着脱後のユニットは回収班が回収する。



◆ゴダードの標準装備である9ミリ・フルオートガン。オプションで、40ミリグレネードランチャーも使える。

AP隊のみに使用が許されている量産型EMPS。水素エンジン使用の着脱式大型飛行ユニットを持ち、コロニー内ではホバー走行も可能。コロニー内をわずか数十分で巡回できる。チョバム仕様により装甲性が高く、捜査用の各種センサー、アナライザー、衛星間通信機を標準装備している。9ミリ、セミ・フルオートガン装備。レッドウッドが乗っているタイプである。



TYPE VON BRAWN



トクガワ重工が、5年の歳月をかけて開発した軍用の試作E MPS。40ミリのグレネード・ランチャーを標準で装備している。発砲と同時にコンピュータが反動を制御、吸収するシステムを備え持つ。ゴダードの弱点である胸部をチョバムで補強、戦闘を想定した装甲性を持っている。本編中で、ゲイツが搭乗するのが、この「フォン・ブラウン」。その攻撃力は絶大だ。



←その銃口は、いつたいだれを狙うことになるのだろうか。



↑フォン・ブラウンの標準装備である40ミリグレネードランチャー。軍用タイプのEMPSらしい重装備だ。



↑旧ソ連が開発した特殊合金プレート「チョバム・プレート」を使用した装甲は、軍での使用に充分耐えられるものだ。黄金色なのは、まだ試作段階だからなのだろう。



TYPE OBERTH



↑第7工場の扉の前に、門番のように立ちはだかる「オーベルト」。作業用であるため、たいした武装は持っていない。

88 トクガワの月面工場で、ジョナサンたちと銃撃戦を繰り広げるのがこの未登録EMPS「オーベルト」。トクガワ重工のオリジナルであり、機体にトクガワのマークが塗装されている。月面工場では作業用と護衛用に使われている。主に工場での採掘、運搬作業に使用。ハード・スーツを着用したまま搭乗する。作業用のため、まったくの非武装。輸送作業用の大型マニピュレーターが特徴だ。

EMPSの試作品。2013年に宇宙遊泳飛行テストでジョナサン・イングラムが搭乗したタイプ。小型ロケットを搭載し、宇宙空間での姿勢制御だけではなく、本格的な宇宙航行を可能にする試みで開発された。コロニー外での作業を目的に設計され、装甲も非武装でデータ記録用のユニットを各種装備。簡易フィードバック機能を備えた4つのマニピュレーターを搭載している。非常用延命食料、エネルギーなどを3日分搭載。



↑ジョナサンが行方不明となつたときに使用していたEMPS。



PROTO TYPE UREY

ACT 5 LUNAR



月面工場への
潜入

中央案内所

第7工場

事件の真相

マストライバー

中央案内所

第7工場の
入口で

対
サルバトーレ

ゴダードの攻撃

脱出

月面工場への潜入

Film

株主たちにまぎれてトクガワ月面工場へ入り込んだジョナサンたち。トクガワビルのパーティーでも言っていたように、ここの主任は元ポリスノーツのメンバー、サルバトーレだった。指名手配中のジョナサンは正体を隠すため音声を変えて発言をする。サルバトーレにいろいろと質問していくうち、使われていないという

第7工場に何かあると確信するジョナサンたち。ガラス窓の向こう、右側の奥に見えるのがその問題の第7工場らしい。この工場に関する質問にはあやふやな返答を繰り返すサルバトーレ。それでも執拗にせまるジョナサンを見かねたエドが止めに入った。ここで正体がばれては元も子もないのである。

↓「うまく、もぐりこめたな」株主たちにまぎれて潜入に成功したジョナサンとエド。



↑プラトー・クレターにあるトクガワの月面恒久基地。ここに何かがあるというのだ。



↑月面基地の概要について株主たちに説明するサルバトーレ。中央案内所から見えるものは、彼が説明してくれるので、ここで問題の第7工場の情報を聞き出そう。

中央案内所

Click

月面往復機のステーション帰還を見送る2人。もう引き返すことはできない。質問のときに気になった第7工場から調べてみよう。



↑L.S.M.が、月面回ステーションへ帰っていくこのすきに第7工場へ向かう。



①窓②マストドライバー③スタッフの住居区④バラボラミラー⑤廃工場(第7工場)⑥タンク⑦地球⑧テーブル

90

クリエイターズコメント バイオモートのボッド

月面基地の第7工場では、設定上からするとB級SFのように噂っぽくなりますが、雰囲気優先でバイオモートを入れるボッドを並べました。98版ではワイヤーで吊っていました。ボッド内では体を丸めて頭を下

にし、胎児のようなポーズを取らせました。

科学的ではありませんが、月面工場での異様さを出すにはよかったと思っています。

用語解説 バーチャル・レコーダー virtual recorder

映像や音声と同時に、各種センサーによる分析データを収録、それぞれのデータを解析、コンピュータ上でリンクすることにより、記録した空間をそのまま3D再現することができるシステム。

バイオモート

Click

第7工場の入口には、トクガワ製EMPSオーベルトが護衛のため2体立っていた。幸いにも中に人は乗っていない。右のセキュリティシステムを操作して、ロックを解除しよう。しかし、この物々しさといひ奥にはいったい何があるというのだろう？ 中に入ったジョナサンたちが目にしたのは、なんとバイオモート(生死体)の山だった。これは臓器売買のために設置された工場だったのである。頭上には臓器売買のモニターがあった。しかし、どうしてこんな



↑「こ、これは！」思わずつぶやくジョナサン。「バイオモートの山だ」見渡すかぎりの生死体を前にエドも驚きを隠せない。この第7工場こそが、本当の意味でのモルグだった。



↑北条の遺体は、ずっと以前からここに保管されていたらしい。そしてジョナサンらを真にかけため一度運び出され、再びここに戻されたのであった。

ひどいことを。ここには幼児の遺体まであるのだ。そうすると、北条の遺体がここにある可能性は高い。ここは、ひとつひとつ丹念に調べていこう。その中のひとつに、なんとデιβの遺体を発見した。改めて憤りを感じるジョナサンとエド。また、見つけた北条の遺体には縫合した痕があった。この遺体を用いてジョナサン逮捕の偽装工作がなされたのだ。



①バイオモート②デιβの遺体③手前の階段④チューブ⑤奥の階段⑥幼児の死体⑦2階⑧北条の遺体

↓「デιβっ！」そこには、エルエスショップの前から消えてしまったデιβの遺体があった。あのと、BCCHにあった腎臓は間違いなくデιβのものだったのだ。



用語解説 バイオモート biomort

脳死状態の脳死体を指す。生死体(バイオモート)、新死体(ネオモート)とも言う。

大脳の機能だけが停止している植物人間とは違い、生命維持を司る脳幹の機能が停止している状態を言

う。ホルモンや昇圧剤などの延命剤の投与や人工呼吸器など人工臓器を代用することで人体の細胞機能を維持することができる。

20世紀末まで、脳死判定の基準は国や地方によってまちまちであったが、ようやく宇宙的な脳死の判定基準が今世紀の初頭に統一された。

クリエイタースコメント 北条とデιβの生死体

デιβは輪郭がある程度認識できるような見せ方にしましたが、北条はビクトルと同じく、肉体的に老齢なのでシルエットで表現しました。エドの「北条だっ!」という声でそれがだれであるかわかる具合にです。

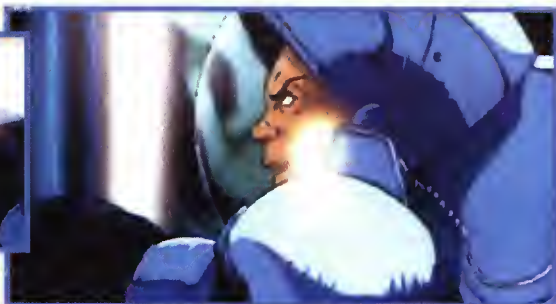
第7工場の奥から姿を現したサルバトーレ。ジョナサンたちの予想していた、トクガワの臓器密売などについて語り始める。この計画はボリスノーツ結成時に、すでにできあがっていたという。しかも、28年前のEMPS暴走もゲイツたちによって仕組まれたものだったのだ。正義感の強いジョナサンとエドが、この計画を実行するにあたって邪魔だったのだろう。トクガワたちが隠したかったのは、NARCカプセル製造よりもこの臓器密売の方だったのだ。



↑「ようこそ お2人さん。月世界、セレンスフェアへ」とうとうサルバトーレに見つかってしまった2人。サルバトーレの口から次々と明らかにされるトクガワらの陰謀とは!?



↑地球のマフィアは、どのような手段をとっても新鮮な死体を確保し、それと引きかえにNARCを手に入れる。最近、地球で頻発していた幼児誘拐などは、NARC目当てのマフィアの仕業だった。



↑「君らが必死になって追っていたNARCカプセルは、単なる彼らへのサービスのひとつにすぎん」サルバトーレの長広舌が続く。



↑整然と並べられたバイオモートが埋め尽くす工場の中に立つサルバトーレ。「見る、この生死体を。人類のスベア部品だ」サルバトーレは悪びれもせず言いになった。

→28年前のEMPS事故は、彼らの手にやるものだった。



←トクガワの命令で私が細工した。彼は真実を語った。

サルバトーレは、5人のボリスノーツの中で最も目立たないキャラクターです。ゲイツやトクガワに取り入って生計を立てるのが精いっぱいの凡人です。もともと悪意も策略もなく、むしろ回りの状況に流される(利用される)人物

です。目の前の損得だけを気にして行動するタイプです。世の悪事はたいいてい、こういう人達によって増強されています。「坊ちゃん」でいうところの赤シャツにとりつこうろ太鼓持ちですね。

98版では射撃中にバイオモートのコードがからみついて事故死したサルバトーレでしたが、カタルシスがないということで、3DO版からは決着をブ

レイヤーが付けるようにしました。その分、かなり強くなりました。

対 サルバトーレ

Gun fight

これだけの事実を明かした以上、2人を生かしておくわけがない。初めから殺すつもりだったのだろう、サルバトーレは突然銃を乱射してくる。左右に並ぶカプセルの陰から攻撃してく

るのだが、撃ったと思うとすぐに隠れてしまうので狙いを定めて待ちかまえておこう。倒れた後も油断してはならない。突然立ち上がって猛攻撃してくるので気をつけること。

↑最初は左側から攻撃をかけてくる。次に右側に移動するが階段の陰になるので狙いつらい。さらにダメージを与えると、画面中央へと移る。いったん倒れても再び撃ってくるので注意が必要。



↑ついに倒れるサルバトーレ。流れ弾がバイオモートの生命維持システムに当たったようだ。工場に警報が鳴り響く。早くB EYON0に戻らなければ、仲間の命が危ない。



↑最初は無人だったオーベルトが突然撃ってくる。もっとも壊れやすいフェイス・シールドを狙って撃て。まず最初にどちらか片方を沈黙させてから、もう1機を倒そう。

ガンファイトのコツ 打倒！サルバトーレ

長々と演説をした後、突然銃撃戦を仕掛けてくるサルバトーレ。彼は、まず左の階段の後ろに隠れながら撃ってくる。その後右側に走りながら撃ってくるので注意しよう。このときサルバトーレは銃を乱射してくるので、こち

らの体力は一気に減ってしまう。

右のバイオモートのボッドに隠れたサルバトーレは、左側にいたときと同じように撃ってくる。階段が邪魔でなかなか照準を定められないが、これを乗り切れば、そのあとで業を煮やした彼はいきなり中央へと出てくる。そのときがチャンスだ。この機を逃さず、マシンガンのように弾をたたき込んで

やれば、彼はその場で倒れ、息絶えるはずだ。

マスドライバー

Click

中央案内所に戻ってきたら、この月面から脱出するための手段を探そう。すると、ここから脱出するには資源運搬用のマスドライバーを使用するしかないということがわかる。ジョナサンたちは中央案内所から見えるマスドライバーへ向かった。しかし、もともと人間が乗るようには設計されていないため、その速度は尋常ではないらしい。宇宙恐怖症であるジョナサンは、そんな話をエドから聞かされて腰が引けてしまうのだった。



ゴダードの攻撃

Gun fight

マスドライバーへ向かうと、EMPSゴダードが現れる。ここでは今までより相手が素早い攻撃を仕掛けてくる。従ってできることなら早く着実にしとめるようにして欲しい。最初に追

ってきた1機を倒しても、次は2機出現という風に数がどんどん増えて縦横無尽に攻撃してくる。宇宙酔いを恐れてこの場に残ろうとすると、次々とEMPSが攻撃してきてしまうので、早めに脱出するようにしよう。



↑ようやくマスドライバーまでたどりついたジョナサンとエドに、APにしか使用を許可されていないゴダードが襲いかかる。低重力下でのリコイルの射撃は反動の制御が難しい。エドと2人で協力して、なんとか切り抜けるしかない。



↑ゴダードは方向転換の際に、わずかだが速度が落ちる。銃で対抗するには移動方向の変わり目を確実に狙い撃ていこう。相手のスピードが遅いだけに難しいかもしれない。

94

クリエイターズコメント EMPSとの銃撃戦

EMPSとの銃撃戦もCGでモデリング、モーションをつけたものをレンダリングして、その結果をキャラクターとして使いました。ベレッタで貫通弾だからといっても、9ミリ弾でEMPSを爆破できるはずはありま

せんが、ハンドガンでEMPSを撃ち落とす感覚が欲しくて無視しました。

こちらの銃撃戦ですが、2回目の襲撃で「ジェッツスリムアタック」を思わせる攻撃があります。ガダム世代の射撃プログラマーが入れたイベントです。

用語解説 マスドライバー Massdriver

リニア・モーターを利用した資源運搬カタパルト。月の引力を振り切る加速度を加えることにより、月資源を経済的に宇宙へ放り出すシステム。液体水素などの燃料を使用しないので、運搬コストを格段に安くすることができる。

脱出

Film

EMPSとの戦闘から逃れたら、後は脱出するのみだ。これしか方法はないとわかっているものの、ジョナサンはすっかり気後れしている。その点、エドは神経が太いのか大丈夫らしい。心配しているジョナサンを横目にさっさと乗り込んでしまう。もたもたしている時間はない。BEYONDに残してきたアナヤ、マークのことが心配だ。一刻も早く帰って無事であることを確認しなければならない。とうとう観念して恐る恐る階段をのぼっていくジョナサンを、エドは両手を広げて迎え入れる。マストドライバーは、ジョナサンの悲鳴に近い大きな叫び声とともに発射された。果たして2人は、無事BEYONDまでたどりつけるのか。



←「これに人が乗ったことがあるのか」「これから、俺たちが乗るのさ」



→EMPS事故以来、閉所恐怖症気味のジョナサン。不安はつのる。



←ここはエドを信じて、対Gショックボットの能力に賭けるしかない。

←一気にマッハ7.2まで加速していくバケット。強烈なGがかかる。

↓「うっ、うわあぁーっ……!!」悲痛な叫びをあげるジョナサン。バケットの加速は最終段階に入っていた。月重力圏の脱出速度を超える。



↑ジョナサンとエドは死者の都、月面を離れていく。早くBEYONDに帰らなければ。



クリエイターズコメント エドの行動力

マストドライバーで人間が生還できるとは思いません。ただ、エドの行動力を示唆させる必要があったため、無茶な行動をさせたかったのです。「エドもボリスノーツだったんだ!」と思ってくれば満足です。

用語解説 マスカッチャー masscatcher

マストドライバーによって射出された物資を受け止める装置。バケットコーンとも言われる。

ペイロードの速度を電磁力減速ネットを使用することによって、速度を減速させて受け止めることが可

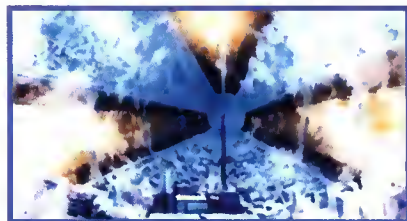
能。捕獲フレームにはサーチ用のレーザーが付いており、正確にキャッチ、安全に減速することができる。ここで捕らえられた鉱石は、輸送船によりL4、L5に送られる。

MECHANICS FILE-2

BEYOND COAST



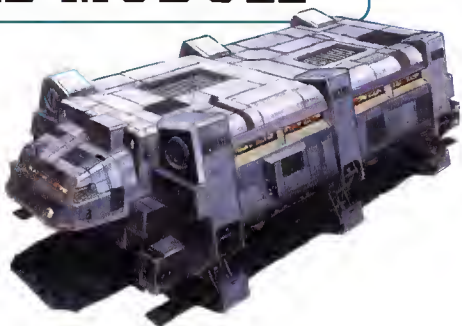
人類初の宇宙コロニー、それがこの「BEYOND COAST」だ。シリンダー状のオニール型コロニーで、2分間に1回の自転により、ほぼ1Gの人工重力を作り出している。太陽光を採り入れるためのミラーが3枚装備されており、これらの角度を調整することで、昼、夜を作り出すことが可能。また放射線の遮蔽板の役割も兼ねている。直径6.5キロ、シリンダーの長さ32キロという、人類が創り上げた宇宙空間に漂う人工の大地である。



内部は、アメリカ西海岸の気候をもとに温度調整がされている。

LUNAR SHUTTLE MODULE

通常、LSMと省略されて呼ばれているのが、この「ルナシャトルモジュール」。月面軌道上を回る宇宙ステーションと、月面の各基地とを往復する便として使われている機体である。ジョナサンとエンドが月面基地に行くときに使用している。月面のバスといったところだ。



MONSTER BIKE



★フロロークでは、ロレインの殺害犯人が逃走時に使用した。

本編中に登場する、謎のバイクスーツ姿の男が使用しているモンスターバイク。ガソリン燃焼エンジンを使用しているため、クリーン燃料の使用が義務づけられているBEYONDでは、この型のバイクは禁止されている。その圧倒的とも言える走行性能で、ジョナサンたちの追撃をふりきった。

POLICE-CAR



BCP使用のコロニー内パトロールカー。クリーン燃料使用義務に従い、排気ガスゼロのゼロエミッションを実現。電気6、ソーラー4の併用車。AI搭載の知能カーであるが、マニュアル走行も可能になっている。犯人の追跡などはマニュアルで行う。車体はカーボンハニカム、フルモノコック。



★本編中、ジョナサンとエドがコロニー内を移動するのに使用。

AID



AIDとは自動分析鑑識装置 (Auto analysis Identification Device) の略称。さまざまなケースを記録、正確な分析と結果の推論、判断処理ができる。ピクトルが地球から持ってきたAIDは、簡易人工頭脳にCGのビジュアル表情が加えられており、ゴルビーと呼ばれている。



↑ジョナサンの依頼により、カプセルと葉の分析を行った。

T-GEAR 99

「T-GEAR99」は、トクガワ・グループの企業内ネットワークの端末マシンである。トクガワ本社のスーパーコンピュータ「ハレルヤ」にプラスチック光ファイバーで接続されており、BEYOND全域にトクガワネットを形成している。機密保持のため、ハードの一般公開はされていない。



↑謎のCD-ROMを解析するために必要となる「T-GEAR99」。BCCHの石田のいる薬局で、操作することができる。

SPACE PLANE

スペース・シャトルに代わって登場した宇宙大量輸送時代の宇宙往還旅客機。エアターボラムジェット・エンジンで離陸後、スクラムジェット・エンジンに点火、マッハ12まで加速、その後ロケット・エンジンに切り替えて宇宙区間を飛行する。



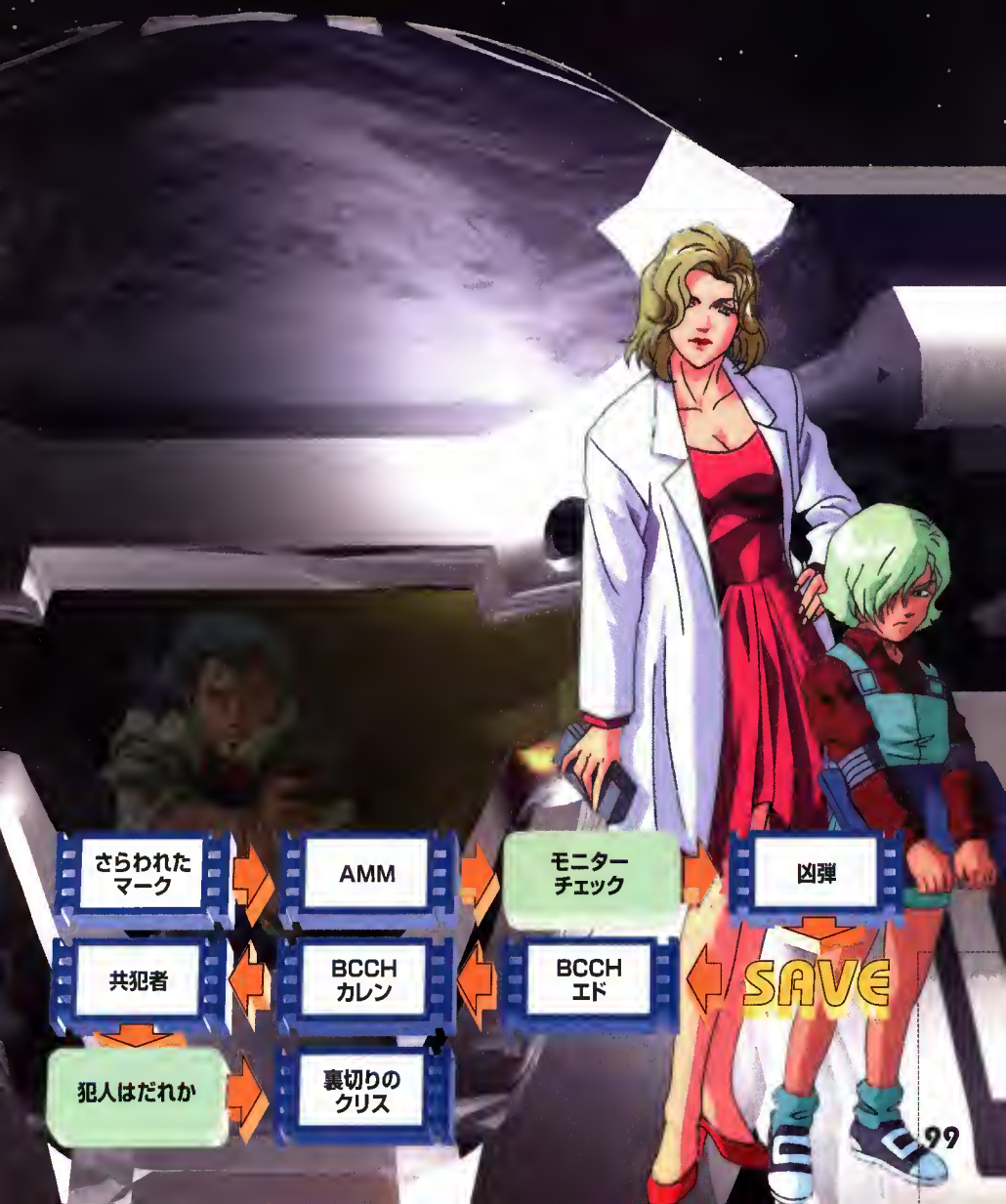
↑現在、6つの民間スペース・プレーンによる宇宙往還サービスが稼働中。ジョナサンが乗ったのは、最も人気のある航空会社のひとつ、アメリカASLの便だ。

←このスペースプレーンによって、初めて個人での宇宙旅行が可能となった。機内は、無重量空間に入っても乗客が快適に過ごせるよう、さまざまな工夫が凝らされている。



ACT 6

BIOMORT

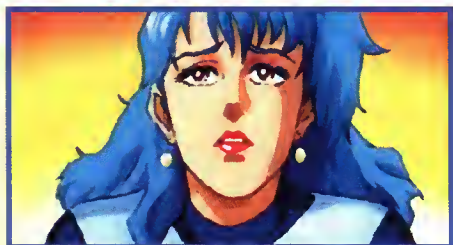


さらわれたマーク

Film

なんとかBEYONDに戻ってきたジョナサンたちは一路エドの家へと向かった。玄関に入るなり、いきなりアナが泣きついてくる。カレンやメルルも集まってきているということは、何かがあったに違いない。マークが誘拐され、犯人からAMMまで来いというメッセージが届いたということを聞かされ愕然とするエド。それは、エドが最も恐れていたことだった。罠に違いないとわかっていても行くしかない。マークを救わなければ意味がないのだ。確かAM

Mは30周年記念で、各テレビ局の中継車がたくさん訪れているはずだ。そこで、カレンの考えを利用して各コーナーに設置されているテレビカメラで、犯人を探索することにした。エドとメルルを見張りにつかせ、ジョナサンはカレンとモニターをとおして指示を出す。これならば一目瞭然だろう。必ず犯人は引っかかってくる。ジョナサンは、大切な人を失ってしまったような辛い思いをエドにさせたくなかった。メルルもジョナサンと同じ気持ちに違いない。



↑「ババ、大変よっ! マークが、マークが……」涙を流しながら事情を説明するアナ。なんと、ジョナサンたちが月へ行っている間にマークが誘拐されてしまったらしい。



↑「くそっ! 奴らマークを……」さすがのエドも怒りをあらわにしている。なんといってもまだマークは幼いのだ。相手からAMMへ来るよう指定された。良だとわかっていてもマークを助けるために行かなければならない。



↑AMMはBEYOND 30周年の影響でとてもにぎわっている。そのため普段より人数が多いから、その分危険も増える可能性が高い。一般人を巻き込まないためにも、少しでも早くあの男を見つければならない。



↑ジョナサンとカレンは中継車で待機。モニターをとおしてAMMを探索しよう。あちこちの場所を見ていると、宇宙服を着た不審な人間が映る。怪しい人物がいたら素早くエドがメルルに報告しよう。

100

クリエイターズコメント AMMの監視モニター

このイベントのアイデアはかなり古くて、僕(小島監督)が新人のときにアイデアノートに描いたものもとです。そのときは、プレイヤーが監視モニターを見張る警備員に扮して、泥棒を捕まえるといったゲ

ームアイデアでした。ボリスノーツでこのゲーム性を試してみたかったのですが、シナリオに組み込みましたが、開発中に同じようなコンセプトの洋ゲー「デストラップ」が発売されショックを受けました。しかし、削除できる段階になかったのでそのまま仕様として残しました。

誘拐犯搜索

Click

ジョナサンはカレンと中継車の車内にあるモニターで監視することにした。モニターの横についている2つのボタンを押せば、各コーナーの画面が切り替わる。監視を始めてしばらくすると、突然画面が一部暗くなってしまった。カメラにハンカチがかけられていたらしいのだが、ただのイタズラだろうか？ 画面を切り替えることも大切だが、ここでは連携プレーが第一と考えて、エドたちにこまめに話しかけよう。それが犯人を早く見つける条件だ。



↑このモニターをとおしてマークを探さなければならない。各画面の右についているスイッチで画面を切り替えていこう。なんの動きもないときはエドやメルに話しかけてみる。怪しい人物を発見したら早速確認に行ってもらおう。

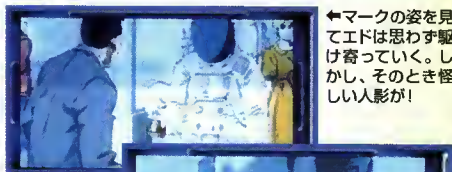
凶弾

Film

マークを連れだした犯人を見つけ、思わず駆け寄るエド。しかし、そのそばにはあの黒ずくめの男が!! 必死に注意をうながすジョナサンの叫びも空しく、エドはマークの前で銃弾に倒れてしまう。そして、車内ではカレンまでもが貧血で倒れてしまうのであった。



↑「ジョナサン、あいつもグルだ……」エドは銃弾に倒れながらもそれだけつぶやいた。薄れゆく意識の中、だれの姿を捕らえたのか？



←マークの姿を見てエドは思わず駆け寄っていく。しかし、そのとき怪しい人影が!



↑「ジョナサン、今度はお前だ!」モニター越しに指をさすレッドウッド。いずれ勝負をつけないといけないときはくる。



←貧血で倒れるカレン。エドが撃たれたうえにカレンまで……。

クリエイターズコメント エドが撃たれるシーン

エドが撃たれるシーンは、マークとエドにとって大変重要な意味を持つシーンです。

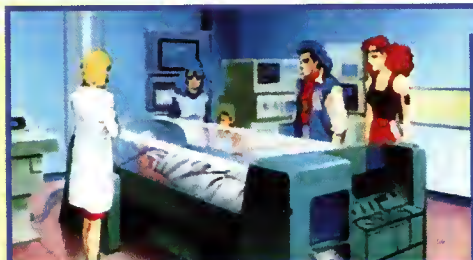
マークは自分の実母を実父(リドリー)によって殺されました。そして自分をも殺そうとした実父(リドリー)

ー)はエドによって射殺されます。再び同じシーンがマークとエドの前(AMM)で繰り返されます。今度は実父(リドリー)ではなく、同じ顔をしたトニーです。しかし今回、エドは撃てませんでした。それは、エドはあのかの謝罪(じつの父を射殺したこと)をマークにするためです。しかし、マークはそうは思っていな

かったことが、後のBCCHでのくだりでわかります。また実母を殺し、自分を殺そうとしたあの同じ殺人鬼が殺しに来たと感じたのです。ここでのエドとマークのあの事件の認識の違いがエンディングへとつながっていきます。

エドはBCCHに収容された。ジョナサンとメルル、そしてアナとマークは心配そうに見守っている。エドは命に別状はなかったものの重体であり、集中治療室にいられていた。酸素マスクをされている痛々しいエドを見ていると、あの黒ずくめの男に対する怒りがこみ上げてくる。あのとき、なぜエドは銃を抜かなかったのか。辛い過去があるにしろ、あれほど窮地に立たされていたというのに……それとも何かほかに理由があったのだろうか？

また、カレンもBCCHに運ばれていた。コリンズ博士の話によると、カレンには骨髄の移植が必要らしい。一刻も早くドナーを見つけなければならないのだが、同型の骨髄を持つ者を見つけるのは非常に困難なのだ。しかし博士が調べた結果、このBEYOND内で唯一カレンと同型の骨髄を持つ者がいるということがわかった。その相手とは皮肉にもあのゲイツ・ベッカー。絶望的な状況だったが、気休めに自分のHLA型を調べてもらうジョナサンだった。



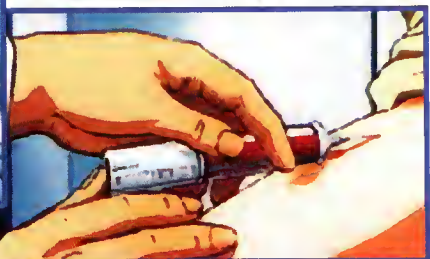
↑「クリス、エドはどうなんだ？」エドのことが心配でいてもたってもいられない様子のジョナサン。手術は成功したものの、エドはまだ昏睡状態から回復しない。



↑「しばらくこの集中治療室で様子を見ないとね」とりあえず命に別状はないらしい。目覚めるのを待ちたいところだ。



↑コリンズ博士からカレンが危険な状態だと聞かされる。そして、骨髄を移植しなければ大変なことになることも。だが、彼女と同一タイプのHLA型の人はそうそう見つからない。



↓コリンズ博士は念のためジョナサンにもHLA型の検査を。同じタイプの型が見つかる確率は低いとわかってはいたが、ジョナサンも気休めに検査を受けてみる。

カレンの骨髄に関しては、そのHLA型の設定まで行いました。個人的にも、これまで血液型（ABO）までの設定はしていましたが、キャラクターのHLA型まで設定したのはこれが初めてです。

ジョナサンたちは、カレンの骨髄型が奇しくもゲイツの骨髄型と同じであるという皮肉に直面しますが、これは血液型（HLA型）という物理的なものが親子（血）のつながりでは決まらないということの暗示です。エドとマークは遺伝子レベルで血がつながっていません。

これは、本当の親子の絆とは？

そして血のつながりとは？ を語るためのひとつのギミックでもありました。

共犯者

Film

ジョナサンが骨髄を調べてもらうために注射をしていると、メルルがマークとアナを連れて駆け込んできた。マークが犯人の絵を描いてくれたというのだ。見ると、黒ずくめのライダー姿の男と宇宙服の人間が描かれている。ここまではわかるのだが、右に描いてある紫の花の意味がよくわからない。アナの助言によりマークの好きなラベンダーの花だということ

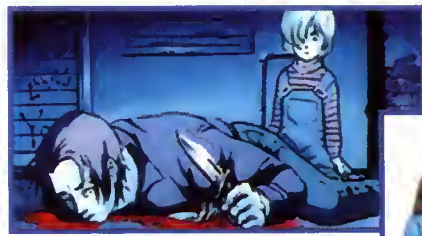
まではわかるのだが。ラベンダーの花……そういえばどこかでラベンダーの話題に触れたような気がする。エドがつぶやいた「あいつもグルだ」という言葉。この2つのキーワードがジョナサンの頭の中でひとつの答えになる。そうか、犯人は！ アナたちにうながされてジョナサンは犯人だと思う人物を指さした。そう、彼女こそマークが示した犯人だったのである。



↑「ジョナサン、マークが犯人の絵を描いてくれたの」マークは絵をジョナサンに見せるといってさかかったらしい。



↑この花の絵はなんだろう？「ライダー（スーツの男）と宇宙服の人物はわかるがこの花が意味するものは？」



↑リドリーは現AP隊トニー・レッドウッドの双子の兄である。だからエドは、マークの前で再び引き金を引くことができなかったのだ。

→リドリー・レッドウッド。彼こそ、5年前にエドが撃ち殺してしまったマークの父親だった。



→「ねえ、ジョナサン、わかったのね？ だれなのその宇宙服の男は」犯人だと思った人物を指すジョナサン。その人物は今まで協力的だったBCCHの理事長、クリス・ゴドウィンだった。



クリエイターズコメント

犯人を示すマークの絵

BCCHで登場するマークの絵を描くのに、キャラクターのスタッフは苦労したようです。どうしてもうまく描いてしまい、また下手に描いてもそれがなんであるかわからなければいけないということで、試

行錯誤の繰り返しでした。これは、もちろんエピソードでの顔の絵にも当てはまります。左手で描いたり、似顔絵展へ出かけたりのみしました。ここでの謎解きは「臭い」を「絵（視覚）」に表したところです。

犯人をクリックするシーンはストーリーへの没入感を阻害するものとしてカットされる予定でしたが、

「ゲームっぽい推理シーンも整理するうえでいいかな？」と思い直して残しました。もともとはキャラクターモードという、人物紹介もモード（SS版の用語解説モードみたいな）に使用するはずだったものです。

エドの病室へ飛び込むと、クリスが生命維持装置をはずそうとしていた。クリスは後ずさりしながら、そうせざるを得なかったと目を伏せる。理事長室にあった赤ん坊の写真、あれは、やはりクリスの子供だったのだ。しかも、その子供はあのレッドウッド。彼のそばにいたいがために、クリスはトクガワに味方していたのである。今ジョナサンの目の前にいる彼女は、1人の母親でしかなかった。



↑あわててエドの病室へ駆け込むジョナサン。そこにはエドの生命維持装置をはずそうとするクリスの姿があった。



↑「あなたみたいなよそ者にはわからないわ。ビヨンドで生きていくためには……宇宙で生きていくためには、トクガワに身も心も売るしかなかった。ここではだれもトクガワに逆らえないわ」クリスは自分の胸の内をジョナサンにぶちまけた。



↑理事長室にあった赤ん坊の写真。あれはやはりクリスの子供だった。「まさか、レッドウッド!?!」もう止められないのよ。私、堕ちるとこまで……」



↑「BEYONDの病気を、人類の病気を治してくれ、クリス」

代理母の設定を借りたのは、ジョナサンとカレン(血はつながっていないが親子としての記憶がない)、エドとマーク(血はつながっていないが育ての親子)、クリスとレッドウッド(代理母として産んだが遺伝的な

つながりはない)の3つの異なる親子関係をとおり、親子のつながり(血)を描きたかったからです。

クリスは幸せ薄い女です。幼くして両親を失い、安らく暇のないまま、ひたすら病院経営というビジネス世界に強いられてきた女です。そんな中で唯一の肉親がレッドウッドにあたります。その彼を子として接す

ることも禁じられ、彼女は彼の側にいたいがためにトクガワに身を委ねています。彼女は母親として当然の行いをした一方で、1人の医者として足を踏みはずしたわけでは



◀「私にそんなことできる？ ビヨンドの病気を治すなんて……」
改心しかけるクリス。すると、突然銃声が……。



クリスはジョナサンの必死の説得によって改心しかけていた。BEYONDにはびこる病気を自らの手で治していく……クリスならそれができるはずだった。だが、そんな彼女の思いは突如起こった銃声で破られた。クリスは何発もの銃弾を浴び、気がついたときには血まみれで倒れていた。窓の外にEMPSを身にまとったレッドウッドが現れる。唯一の証人であったクリスをも殺し、ジョナサンに向かって挑発を繰り返す。さらには……ゲイツの骨髄をエサに挑戦状までたたきつけてきた。とうとう決着をつけるときがきたようだ。今度は1人でトクガワビルへ出向かなければならない。

↑「キャーっ……」クリスは無惨にもその想いごと撃ち砕かれてしまう。それも……愛する自分の息子の手で。部屋の中一面にクリスの真っ赤な血が飛び散った。



↑「お前が勝てば、本部長の骨髄も手に入るぞ？」レッドウッドの挑発的な態度。こんなときにカレンの骨髄まで持ち出すとは。ジョナサンの怒りはますます燃えていくのだった。



◀唯一の生き証人となる
クリスを撃ち殺してしま
うレッドウッド。

→彼はクリスが自分の母
親だとわかっているのか？



↑次に会ったときは必ず……！ そう思い、レッドウッドに銃を向けるジョナサン。ロレインやクリスをジョナサンの目の前で殺したレッドウッドを、どうしても許すことはできない。

クリエイターズコメント デジタル・エフェクト

クリスがレッドウッドに撃たれるシーンも、デジタル上で修正（特にEMPS）を加えています。

煙、レーザーサイト等はCGを使って合成しています。

用語解説 代理母 surrogate mother

体外授精により、授精した受精卵を着床させ、実母の代わりに子供を産んでもらう第三者の女性。代理母には母親の権利はない。しかし、子供を産んでから母性本能に目覚めることも少なくなく、社会問題化し

ている。

人工子宮の開発は技術的に完成されておらず、フローズナーのふ化、分娩にはさまざまな反対意見はあるものの、現在も代理母のシステムが導入されている。

爆弾解体の隠しイベント

「ポリスノーツ」の中で最大の難関ともいえるのが、エルエス・ショップの爆弾解体シーンだ。じつはこのシーンで、エドに解体をやらせようというイベントが存在する。条件は振動センサーの解除を3回失敗するだけという簡



↑エドにやらせようとして、若かりし頃に爆弾処理班にいたという彼の腕前を見ることができる。このとき登場するメッセージはなかなかおもしろいので、一見の価値ありだ。

射撃場の隠しイベント

ACT1のBCP射撃場で、ディブが突然現れ、その射撃の腕前を披露するシーンがある。このイベントは、トレーニングモードで50点以上取ると出現するようになっているのだが、さらにここで400点以上の得点を獲得すると、レッドウッドがやってくるというイベントが発生する。また、ACT2のみだが200点以上でメルルがや



↑マンターゲットの頭部に正確に3発ずつ着弾させるレッドウッド。彼にとって銃を撃つ=殺す、というのは、至極当たり前の方程式のようだ。

単なものだが、これでエドに任せると見事に失敗してしまう。ただし、もう一度チャレンジしてまたエドに任せると、今度はすごく簡単な迷路が出現して成功させる。このときエドに簡単な迷路で成功してもらい、別の仕掛けで失敗、その次の振動センサーで「自分でやる」を選択すると、メチャクチャ難しい迷路が出現するぞ。



ってくるというイベントもある。この場合はACT1で胸の賭けをしていないというのが条件だ。彼らは、ディブのときと同じように射撃後ちょっとした会話をしてくれる。これらのイベントを全部見るためには、ただひたすら訓練あるのみだ。



↑腕や足を正確に撃ち抜いたディブとは対照的に、メルルはターゲットの股間のみを次々とロックオンしていく。メルルの性格がよくわかるイベントだ。

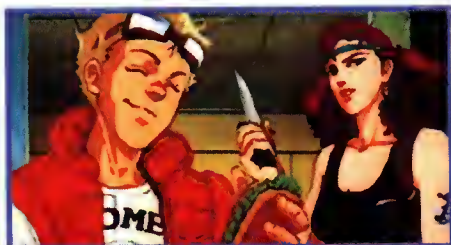
メリルの胸揺れ

ACT1の、「トレーニングモードで550点以上取れば考えてもいいわ」というメリルの言葉。これを実現するためには、まさに文字どおり射撃室に通い詰めなければならない。400点以上でレッドウッドのイベントが発生するわけだが、これはさらにそれ以上。純粋に射撃の腕が必要なわけだから、「ボリスノーツ」中最も難しい裏技だといえる。

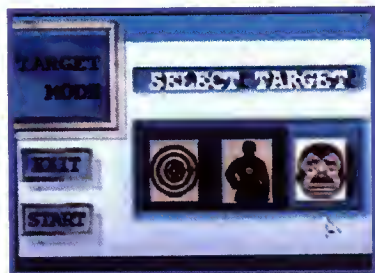
シューティングトレーナーの裏技

●ターゲットにエドの顔が！

ターゲットモードで70点以上出すと、3枚目のNOW PRINTINGの表示がエドの顔になる。さらに70点以上出すごとに、レッドウッドの顔、スナッチャーの顔と、ターゲットが変化していくぞ！



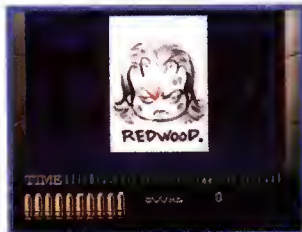
↑550点以上取れば、メリルの胸揺れが堪能できる。山は高ければ高いほど、登りがいいがあるというものだ。



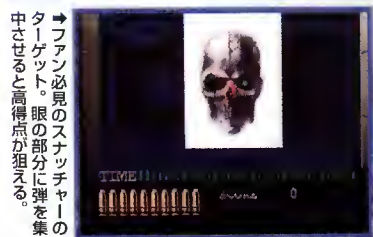
←ターゲットの3枚目の表示が、エドの顔になれば成功だ。以後70点以上取るたびに、この表示はルーブするようになっていく。



↑ターゲットに大きくエドの顔が描かれている。唯一の親友であり相棒であるエドの肩間に、弾丸を叩き込むなんて！しかし、結構間抜け面に描かれているターゲットなので、ここは気兼ねせずに高得点を狙おう。



←デフォルメされても、ふてぶてしいレッドウッドのターゲット。迷わず弾丸を叩き込め。



↑ファン必見のスナッチャーのターゲット。眼の部分に弾を集めさせる高得点が狙える。

●シューティングブースのネズミ

BCPの射撃室には、どうやらネズミが住んでいるらしい。ただしこのネズミ、ターゲット・モードで、100点を出さないと出現しないというやっかいな性質を持っている。全弾ど真ん中に命中しないと成功しない100点満点だが、見事成功すればネズミが左から右に駆け抜けるぞ。

●ターゲット点滅中に撃て！

正確に、そして地道にターゲットを撃ち倒して得点をかせぐコンバット・モードだが、この手を使えばかなりの高得点が狙えるはず。狙うはターゲットが点滅している間。ここで命中させると、なんと10倍の得点が入るようになっている。

●装弾数が20発に

銃を撃つのに夢中になっていると、つい忘れがちなのが装弾数の確認と弾の補充(リロード)だ。こんなときに便利なのが、装弾数を一挙に20発に増やすこの裏技である。これはコンバット・モードのみ有効で、画面中央の障害物(左右どちらでも可)に100発撃ち込めばOKだ。後はガンガン撃ちまくるだけだ。

●メダルの秘密

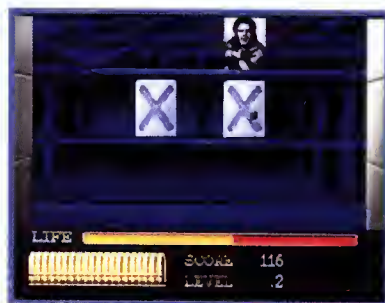
コンバット・モードのプレイ中に、画面右下にメダルの勳章が現れることに気づいたかな？これは、20個ターゲットを撃った後、レベルアップすればひとつずつ増えていくようになって

●UFO出現

コンバット・モードをより長くプレイするためには、このUFOを出す裏技がとても有効だ。UFOを出す条件は、まず1発もはずさずに10個連続でターゲットを倒す。これでUFO出現のフラグが立つので、その直後に中央の障害物に4発撃ち込む。一度フラグが立つと、いつでも障害物に4発撃ち込めばUFOは出現するようになっている。出現場所は上下3段の左右どちらか。UFOは1000点ボーナスかライフアップの効果があるので、出現したら絶対に撃ち落とそう。

●レベルアップの条件

レベルアップは、ターゲットが10個出現した後にアップするようになっている。ただし、レベルが上がったからといって難易度が上がるわけではないのに注意。この場合のレベルは、難易度ではなくラウンドのような扱いなのだ。レベル60よりもレベル61の方が簡単、という場合もあるので、レベルが上がるとにどんどん難しくなっていくというわけではないのである。レベル60＝ターゲット600枚という意味なのだ。



画面下の装弾数に注目。全部で20発の装弾数はじつに使い道があるはず。本編中では使えないのが残念だ。

いる。5個まで同じメダルが並ぶと、次は違うメダルが登場し、また1個からはじまるという仕組みになっているのだ。メダルは5種類あり、6種類目は最初のメダルに戻るようになっている。全部見るには相当の腕前が必要だ。



1000点ボーナスのUFO。ライフアップと1000点ボーナスのUFOのどちらが出るかは、2分の1の確率だ。法則性はまったくない。

→ライフアップのUFO。下の部分にライフアップの表示がちゃんとあるので、すぐにわかる。上下にフワフワと飛んでいくので狙いにくい。

●BGMが変わる

コンバット・モードでプレイ中、知らないうちにBGMが変わっていることに気がついた人もいるはず。BGMは、レベル31、レベル41、レベル51で変化するようになっているのだ。

●動く障害物

コンバット・モードにだけある、中央の2枚の障害物。これはレベル64を越えると左右に動き始めるようになる。もちろん、一度動き始めたらゲームオーバーまで止まらないぞ。

ACT 7 DUEL



ジョナサンの
決意

トクガワビル
ロビー

トクガワビル
エレベーター

20F
駐車場

30F駐車場
撃ち合い

階段での
撃ち合い

ゴダードを
破壊しろ

レッドウッド

階段での
撃ち合い 再び

レッドウッド
の最期

最終決戦

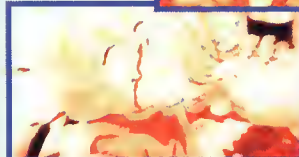
トクガワの
逮捕

ジョナサンの決意

Film

なかなか意識が戻らないエドを、心配そうに見守るジョナサンとメルル。メルルによると、ジョナサンとの闘いに備えて、AP隊もEMPSもトクガワビルに集結しているらしい。しかも、メルルがBCPに協力を求めると、相手が悪いと断られてしまったという。だれも味方してくれないうえ、こちらにはまったく勝ち目がない。結果は火を見るより明かだ。しかし、ジョナサンはたとえ1人になっても戦いに行くつもりだった。ロレインのことも含めて今までずっと人生を逃げてきたジョナサン。もうこれ以上逃げるわけにはいかない!!

⇒ジョナサンに事件の調査を依頼し、永遠に彼のもとを去ったロレイン。



◀己の信念を最期まで貫いたために、自らの命を落としてしまったデブ。



⇒いち早く真相に気づき、単身調査におもむいて帰らぬ人となったビクトル。



◀トクガワの手先となり、最期は愛するわが子の手によって殺されたクリス。



◀「デカ長は？」いまだに意識を取り戻さないエドを、心配するジョナサンたち。エドは大丈夫なのか。



↑「俺は闘う」元ポリスノーツのプライドがある。その誇りを汚さないためにもジョナサンは、1人で敵地におもむく。

メルルが過去の遺物とさとしても、ジョナサンにとってポリスノーツは命より大切な誇りであった。メルルの協力を断り、代わりに自分のタバコを預けるジョナサン。彼はタバコとともに自分の過去を彼女に預けた。そして今、彼はトクガワビルへと向かおうとしていた。ロレインとの約束を果たすために、BEYONDに巣くう病巣のために命を落とした愛すべき人たちのために。そして自分のために。



◀この事件の犠牲になった仲間たちの思いを胸に刻みつける。

110

クリエイターズコメント 真昼の決闘

こここのシーンではまさに「真昼の決闘」です。「何が悪であるのか」、「倒さなければならぬのはだれか」をBCPの連中やコロニーの人々はわかっているのですが、トクガワの権力を恐れて、だれもジョナサンに手をか

そうとしません。ジョナサンに勝ち目はないですが、人として誇りをかけてジョナサンは立ち向かいます。

ジョナサンが弾を装填していくシーンはセル画を作成してもらい、セル1枚1枚をスキャナーで取り込んで、デジタル上でフィルムにしました。エフェクト、加筆はすべてデジタルで行っています。ほかにも、短いカッ

トについてはセルをフィルムに撮影してもらわずに、セル画を直接取り込んで、デジタルでムービーに仕上げたシーンがかなりあります。短いシーンですが、セルの枚数もかなりのもので、開発室内がアニメ製作会社のようになりました。

孤独な戦い

Gun fight

いよいよトクガワたちと決着をつけるときがきた。ロビーに入るなり、いきなり敵が出迎えてくれる。最初は数人の攻撃だから難なく倒せると思うが、次が問題である。じつに何十人という敵と戦わなければならないのだ。今までと

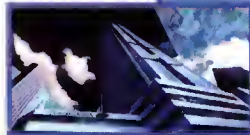
は違ったかなり苦しい戦いになるかもしれない。敵は場所を選ばずに出現してくるから、1人1人を着実に倒していくようにしよう。無事に全員倒すことができればエレベーターに乗って、トクガワの待つガーデンへ。



◀「よく来たな、ポリスノーツ!」トクガワビルのロビーに入るなり、5、6人の男たちに弾丸を浴びせられる。最初の攻撃パターンは簡単である。あまり銃弾を浴びないように、手早く片づけてしまおう。



↑ようやくガーデンへのエレベーターにたどりついた。トクガワの待つ40階までもう少しだ。



↑BEYONDを支える柱であり、象徴でもあるトクガワビル。ビヨンドは、トクガワに支えられているとも思っているのだろうか。



◀ジョナサンを通ぶエレベーターはどんどん上昇していく。ガラス窓の向こうに広がる景色は、なんとなく機械的で味気ない。

用語解説 プロップ

トクガワ本社ビルの総称。コロニーの支柱になっていることからプロップと呼ばれる。ビヨンドでも指折りの観光地であり、現代宇宙建築の指標としても重要な建物である。

クリエイターズコメント AP隊員の声

こちらの銃撃戦はとにかく「数」がコンセプトです。ただし、落ちついて、ロックオンなどを使えば容易に勝てます。最初に出てくるAP隊員の最後のあがきの「まだだあ!」の叫びは僕(小島監督)の声を変調させたも

ののです。またAP隊員の「うわっ!!」という声はプログラマー(山口)の声です。この声を作るのにほぼスタッフ全員の声をとりましたが、結局採用されたのは2名だけでした。

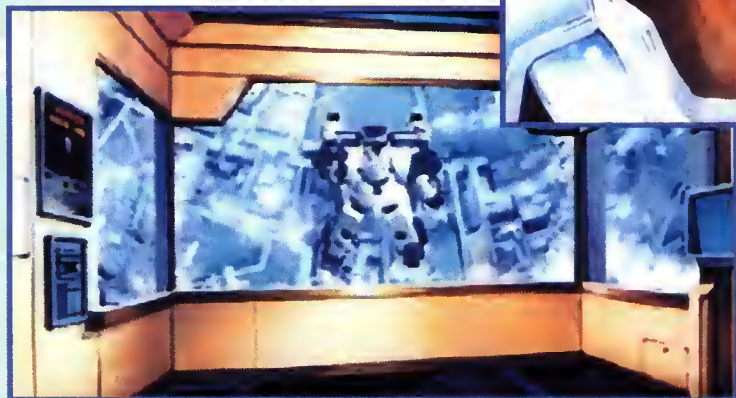
死闘

Gun fight

エレベーター内

ガーデンへ向かう途中、突然エレベーターが止まった。故障か？ どうしたものかと迷っていると、ガラス窓の向こうにEMPSを身にまとったレッドウッドが現れた。そして、いつもの

◆突然エレベーターが止まり、ガラスの向こうにゴタードが現れる。それは、これまで見てきたEMPSよりも、格段に動きが素早い。



◆「死ね、ポリスノーツっ！」ゴタードの撃つ9ミリ弾が、エレベーター内に降り注ぐ。幸いハバリングしているために狙いが甘い。相手がわずかに静止したすきを狙って撃ち落とせ！

20F駐車場

エレベーターでの戦いの後レッドウッドが去っていくと、とりあえずエレベーターを降りることに。ここからはエレベーターではなく、階段で移動しなければならない。降りた場所はどうか？ 20階の駐車場らしい。いかにもどこかに敵が潜んでいるような感じである。用心しながら辺りの気配をうかがうと、どこからともなくレッドウッドが現れてくる。



①20階の文字 ②床 ③天井 ④監視モニター ⑤バン ⑥ファミリー車

クリエイターズコメント もっと撃ってくれっ！

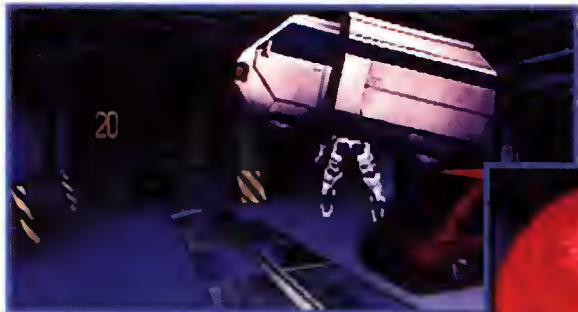
ここでのレッドウッドは最も生き生きとしています。エドたちの心を踏みしめるサティズム的な快楽から、ジョナサンに撃たれても撃たれても、「もっと撃ってくれっ！」といったマソヒズム的な快楽へ移行している彼の内面

が垣間みえます。

彼は人生で初めて狩る側から、狩られる側の楽しみ(恐怖)を得たのです。その喜びがジョナサンに対しての特別な感情へと変わっていきます。「俺を黙らせることができないのかっ！」というセリフはそういう感情からでています。

レッドウッドは己のEMPSの力を見せつけようと、トラックを持ち上げて放り投げてくる。自信満々に攻撃してくるレッドウッド。EMPSが大きい狙いはつけやすいから、簡単に

ダメージは与えられるはず。問題はいかに相手の攻撃を受けるより先にダメージを与えられるかである。傷を負ったレッドウッドは、EMPSを脱ぎ捨てて上階へ逃げて行ってしまう。



◀「生きるか死ぬかではない。何分で死ぬかだ！」ゴダードに乗っているのは、レッドウッドだった。「ミスター・ゴダード」の異名を持つヤツの攻撃に、ジョナサンは追いつめられていく。



↑巧みに飛び回って、こちらからの攻撃は致命傷にならないように防ぐ。これまでの敵より数段強いので、素早く確実に撃たなければ倒すことは難しいだろう。

◀レッドウッドはEMPSを放棄して上の階へ逃げた。かなり出血しているようだが、これまでのことを考えれば油断はできない。

30F への階段



ジョナサンはレッドウッドの白い血を追って階段を昇って行く。不気味なほど静まり返った螺旋階段を見上げると、上からレッドウッドが攻撃をしてくる。的が小さいうえに、当たると徐々に階を移動していくから、確実に狙っていかないとあっという間にダメージを受けることになる。ひとつの階での出現場所はほぼ決まっているから、そこに狙いを定めていこう。

◀ヤツは途中の階段に潜んでいた。手すりか邪魔をして、撃ってくるまで位置が確認できない。顔をのぞかせたときに素早く反応しなければならない。

クリエイターズコメント ミスター・ゴダード

レッドウッドのゴダードはもう少し暴らせてやりたかったのですが、人間ドラマが第1なので、あえてレッドウッドにもEMPSを降りてもらいました。「ミスター・ゴダード」という割には淡泊でしたか？

クリエイターズコメント 動機の確定しない悪

レッドウッドの最期については、最後までもめました。自分から死を選ぶところは決定していましたが、「クリスが母親である」とことを知りつつも動じず、人間が作り出した怪物として落下していくか、あるいは

はその事実を知らされて、一瞬人間性をのぞかせながら死んでいくかの、どちらにするかで意見が分かれました。最終的には彼は「動機の確定しない悪」であるということで、現状のものに落ちつきました。

40Fへの階段

ここでのポイントはレッドウッドの白い血。したたり落ちている血から、相手も相当な痛手を負っていることがうかがえる。柱の後ろに隠れながら攻撃してくるが、今までの銃撃戦をいかくぐってきていれば比較的容易にしとめられるだろう。再び階段へ逃げ込むが、深手を負ったレッドウッドにもう後はないはずだ。階段でさらに1、2発命中させれば、さすがのレッドウッドも動きを止める。



↑「フロースナーは不死身なんだ!」確実に命中しているはずだが……。

⇒ついにレッドウッドの動きが鈍ってきた。やはりフロースナーも人間だ。



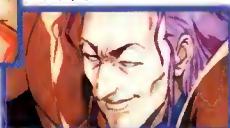
レッドウッドの最期

長い対決が終わった。ジョナサンはレッドウッドのそばに駆け寄り、とどめを刺そうと銃を構える。クリスが自分の母親と知りながら殺したレッドウッド。彼は人間の情というものを一切持ち合わせていない完全なフロースナーだった。己の最期は己自身が選んだ。

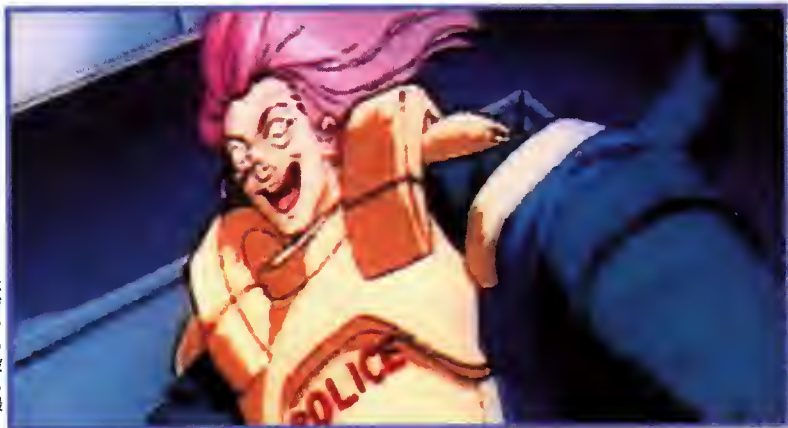


↑「フンッ……俺はだれにも負けん。だれも俺を殺すことはできん!」

↓傷つきながらも、なお不敵な笑いを浮かべるレッドウッド。



⇒「俺を殺すことはできないのさっ、ジョナサン・イングラムっ!!」笑いながら非常階段から身を投じるレッドウッド。あまりにも哀しい最期だった。



用語解説 宇宙線被曝

cosmic rays exposure

宇宙空間を飛びかう高エネルギーの素粒子からなる宇宙線を、日夜無意識に浴びて、小ささまざまな身体的変調をきたすことをいう。急激な宇宙放射線被曝は細胞の死滅や、全身火傷などを引き起こす危険性

をはらんでいる。これまでの宇宙開発では、この危険極まりない宇宙放射線に対してあまりにも無防備であった。これらの対応に関して、真剣に議論され始めたのは、人類が宇宙に進出した後のことである。長期宇宙旅行や恒久宇宙基地建築の際の最も大きな課題でもある。

BEYONDでは、この放射線被曝

を避けるため、太陽フレア予報やワールド注意報などの事前予測に力を入れているが、実際、コロニーでの放射線被曝の爪痕は広がっていく一方である。

高エネルギーの宇宙放射線を浴びると、視神経が発火するように、目の前に閃光が見える症状が現れると言われている。

最終決戦

Film

最上階のガーデンにたどりついたジョナサンを出迎えたのは、軍用EMPSフォン・ブラウンを身にまとったゲイツであった。ついに最後の死闘が繰り広げられようとしている。ゲイツは自信ありげにジョナサンを挑発してきた。言われるままにジョナサンは発砲するが……。



↑「私が憎いのだろう。撃ってみろジョナサン」ただガーデンに浮いたまま何もせずに、ジョナサンを挑発するゲイツ。



→ジョナサンはゲイツの仕掛けた罠にはまった。



←フォン・ブラウンの15ミリ弾がジョナサンを襲う。



↑ジョナサンの前に立ちあがかる、軍用EMPSフォン・ブラウン。



→その中には、ゲイツの姿があった。どうやらトクガワはここにいないらしい。

ジョナサンは撃つと同時に反動で後ろに飛ばされてしまった。彼が愛用しているベレッタでは、無重量空間で反動が制御されない。冷笑するゲイツの銃弾にやられ、ジョナサンは血に染まっていく。そしてゲイツは、トクガワに協力した理由、宇宙に適應するための自分なりの正義を説くのであった。そんなゲイツの論法にジョナサンは強く反論する。そんなものは歪んだ正義だ!!



↑「貴様らは、宇宙開発のほんの表面しか見ていない」ゲイツは、これまで自分たちがやってきたことについて語り始める。

クリエイターズコメント ゲイツの長い演技

ゲイツとのやりとりは、98版では最大に長くて10分以上ありました。細かな謎解きも含めて、すべてを説明しようとしたからです。

アフレコのとこ、ここのだりのセリフ量が多くてリハーサルをやるた

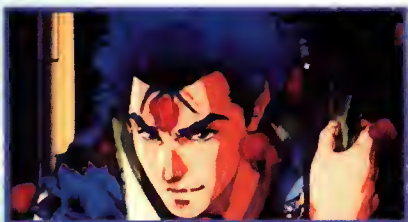
びに阪さん(ゲイツ役)がぐったりとなくなってしまったほどです。その後、3DO版以降カットしていきましたが、SS版が一番適度な長さになったと思います。

ここでの血の浮遊はNASAのシャトルやスペースラブの実験映像をもとに作成しました。とにかく無重量をビジュアルでみせたかったのです。

血はCGで作成、アニメーションの映像に同期させて合成しました。

得意げな顔のゲイツを前に、ジョナサンは突然笑い出した。じつは、彼の肩に隠しカメラがとりつけられていたのであった。それにより、今までのゲイツの演説は、BEYOND内のテレビモニターで放映されてしまった。それを食い入るように見つめる一般市民。ゲイツは予測もしない事態に怒り、フォン・ブラウンの銃口を再びジョナサンに向けた。だが次の瞬間、ゲイツの額は撃ち抜かれていた。

→その映像は、ジョナサンの肩から送られていた。



↑「ジョナサン。ザマはないけどよく映ってるわ」BBCの中継車の中で、モニターをながめているメリル。



↓「こっ、これは……」BCPの署員たちも、その映像を見ていた。皆、一様に驚きの表情を浮かべている。

↑「なんだと？ どういうことだ!？」宇宙港をはじめとするあちこちのモニターに映し出されるゲイツの顔。



◀「おのれ貴様ら……生かしてはおかんっ!」身の破滅を悟ったゲイツは、EMPSの銃口をジョナサンに向ける。なすすべもないまま死を覚悟するジョナサン。しかし、そのとき一発の銃声が響き、ゲイツの額に風穴が開いた。



⇒ジョナサンを救ったのはエドであった。重傷を負い、しかも銃を撃てなかったはずのエドが、親友の窮地を救うために助けにきたのだ。「くたばれ、ポリスモート」エドは、すべての想いを込めて、はき捨てるように言った。

トクガワやゲイツが悪業を働いているという事実を、BCPの連中は知っていて知らない振りをしているわけです。その彼らを動かすには、彼らが出動できる(トクガワやBCPの上層部に逆らえる)きっかけを作っ

てやることです。

ここではオーソドックスですが、地球〜コロニー間の衛星間放送とBBCの放送網を使って、ジョナサンの潔白を証明するようにしました。またモニターでゲームを遊んでいるプレイヤーにも声がだぶって届くようにしています。

エドが撃った弾の反動で飛ばされていくゲイツ。トクガワビル支柱の上階がゲイツとともに爆発した。ジョナサンはエドに支えられながらなんとかビルの1階まで降りてくる。そこで、カレンの骨髄移植の話を持ち出されるのだが……突然、目の前にトクガワが現れた。ご丁



↑トクガワビルに穴を開けて吹き飛ばすゲイツ。それは、カレンが生きてのびる可能性を消し去ってしまうものでもあった。



↑「私をなめるなと言っただろう……」トクガワがAPを引き連れてジョナサンたちの前に立ちふさがった。

トクガワの手に手錠がかけられた。それを見届けたジョナサンとエドは、これまで見せたことのない、安堵の笑みを浮かべるのであった。長く苦しい闘いはようやく終わりを告げようとしている。そして、BEYOND中に広がったトクガワという病巣のために、命を散らしていった愛する人たちの思いを忘れないよう、胸に刻みつけるジョナサンだった。

また明日から再び平穏な日々が戻ってくる。

寧にAP隊を引き連れている。そう、ゲイツを倒したからといってすべてが終わったわけではなかった。この男を捕らえない限り、ジョナサンの戦いは終わらないのである。性懲りもなくジョナサンを逮捕しようとするトクガワだったが、今回ばかりはそううまくいかなかった。駆けつけたメリルと警官隊によって、逆に逮捕されてしまったのである。



↑カレンの骨髄移植の可能性は、ほとんどなくなってしまった。落ち込むジョナサンにエドが何か言いかけるが。



↑元ポリスノーツの活躍ぶりに、ついにBCPの警官たちも立ち上がったのだ。「あんたちは、本物のポリスノーツだ!」

→ほほ笑むジョナサンとエド。今度こそ本当にすべてが終わったのだ。このBEYONDを大きく変えて。



←トクガワが逮捕された。ついに事件は解決したのだ。しかし払った犠牲はあまりにも大きかった。

クリエイターズコメント ボブはどこに？

エドの最後の一発は、当初もっと大きな重火器、たとえば対戦車機関銃とかで派手に撃つことを考えていました。しかし、やはり「デカ長」としてデカらしい銃を撃たせることにしました。怒りを一発に込めるとい

う意味でも、やはりハンドガンが通していたと思います。

応援に駆けつけたBCPの中に、BCP受付のボブがいます。「あんたは本物のポリスノーツだ!」と言っているのが彼ですが、画面上ではトリミングされてボブの顔が見えていません。ゲイツの演説TVを見て「こ、これは?」と驚いているの

も彼です。再アフレコの際、林さん(ボブ役)が「俺、どこ?」と言っていたのを思い出します。

Special Talk

『パトレイバー』『攻殻機動隊』など、綿密なストーリーと独特の世界観を持った数々の作品を世に送り出している映画監督、押井守氏。ここに、彼と『ポリスノーツ』の監督、小島秀夫氏との対談がついに実現した。ゲームはこの先どうなっていくのか、熱い激論が展開する。

ポリスノーツ・ディレクター

小島秀夫



小島秀夫●ゲームデザイナー。『ポリスノーツ』では監督／脚本を担当。これまでの作品に『METAL GEAR』『SOLID SNAKE』『SNATCHER』がある。

パッケージからすると
探偵モノかなって思ったよ

小島 ゲームの方はどうでした？

押井 じつは、昨日の夜終わらせたばかりなんですよ。なんとか小島さんと会うまでに終わらせなきゃマズイだろうなと思って。

小島 苦労したところとかってありますか？

押井 爆弾の解体で15回ぐらい失敗したのと、ケーブルの切断に苦労しましたね。それと最後の決闘のところまで銃をロックできることに気づきませんでした。さすがにあれだけ敵がたくさん出てきて勝てるわけないから、何かあるだろうと思って(笑)。あと、本当に悪いヤツを自分で撃てなかったというストレスが多少ありますね。

小島 ああ、エドが撃っちゃいますからね。でも、僕はこの『ポリスノーツ』というゲームを、パディ物として作りたかったという部分がありましたから。僕はスタスキー&ハッチとかを見て育った世代なんです。テレビをつけるといつもそこにアメリカ文化があるという意識が強かったんですよ。だから、それを作りたいというのがひと





↑ジョナサンとエドのパートナーシップが、ストーリーを盛り上げていく。これこそまさに“バディ物”の真髄だ。

つあって。押井さんはどんなゲームが好きなんですか？

押井 もともと僕はアドベンチャーが好きで、よくやっていたんです。だから『スナッチャー』のことも知っていました。今回プレイさせたもらった『ポリスノーツ』は、世界観がかなりかっちりできていて、昔プレイしたパソコンゲームのような、ちょっと懐かしい感じがしました。

小島 バディ物ということに関しては？

押井 僕らの頃でいえば、バディ物というのはすごく古いんですよ。『フレンチ・コネクション』とかの世界になっちゃうんで。

小島 あの映画は僕も好きですね。でも、今の若い世代にバディ物をわかってもらうには、やっぱり『リーサルウェポン』が一番適切だと考えたんです。そのまんまなんですけど(笑)。

押井 宇宙飛行士が主人公というのは珍しいですよ。宇宙開発が始まった時代、僕が小学生ぐらいの頃ならまだしも、今だと宇宙飛行士というのは必ずしもそんなに憧れる対象じゃない。

小島 僕の世代というのは、宇宙飛行士にすごい憧れがあったんですよ。『猿の惑星』に出てくる宇宙飛行士も、普通知らないよということまで知ってるじゃないですか。それで、宇宙飛行士って頭いいなという意識があったんです。

押井 バディ物というのは、アドベンチャーに結構なじむと思いますよ。宇宙コロニーでやるとは思わなかったけど。

小島 シリンダータイプのコロニーってあまりリアリティないじゃないですか。最初はトーラス型とか球型とかを考えていたんですけど、しかし今

の世代がビジュアル的に一見して、これはコロニーだとわからなければならない。そう考えると、ガンダムタイプしかないということになっちゃうんです。

押井 僕らにとっては、ガンダムタイプのシリンダーコロニーというのはとても懐かしいものなんですけどね。全体にそういう雰囲気がありますし、なんかこう落ちつきがあるというか。

映画監督

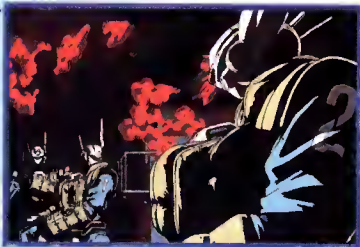
押井 守



押井守●映画監督。『うる星やつら』で熱狂的な支持を得、その後『バトレイバー』『バトレイバー2』などを監督。『攻殻機動隊』では国際的な評価を得た。



人気マンガと押井ワールドが見事に融合し、好評を博した映画『パトレイバー』。近未来の東京像が描かれていた作品。



▶だれも知らないうちに、すでに戦争は始まっている。CGを随所に使った話題となった、映画「パトレイバー」。

小島 最近のゲームって、途中でプレイヤーが操るキャラクターが入れ替わったりするじゃないですか。僕はあれ、感情移入できないんですよ。しかし『ポリスノーツ』の場合で、あくまでも主観でストーリーを進めていくというのは、作る側としてはとても難しかったですね。

押井 ゲームの場合は確かにそうですね。同時進行の場合、主人公じゃない側まで見せるのはただ見てるだけになっちゃいますから。

小島 それから、当初のコンセプトとしてはムービーパーツとゲーム画面との差異をなくすということだったんですが、いろいろスケジュールの関係とかもありまして……。

押井 ムービーはひとつのかたまりとして扱っているだけで、全然操作していないわけですね。

小島 ええ。ムービーのかたまりを読み変えたりしているだけですね。文章の部分に関しては、文節単位で切ってプログラムでフラグをチェックしながら作りました。だから、アメリカ版を作る

はずだったんですが翻訳できないんですよ。これまで3回ぐらい話があったんですが、全部流れてしまいました。

押井 翻訳のセンテンスがずれると映像とのタイミングが台無しになりますからね。無理矢理変えれば全然違う話にな



↑世界各国で公開された「攻殻機動隊」。これまでで最高峰のアニメーション技術とCGによるデジタル処理を使用したこの作品は、海外でも高い評価を受けた。人間と機械、そしてコンピュータの関係を、まったく新しい観点からとらえた異色作。

っちゃうし。だから、メッセージはあるけど音声のセリフがまったくないシーンがある、というのは難しいなと思いました。

小島 声優さんの部分はどうでした？

押井 知っている人がたくさん出てたんで、親しみやすかったですね。ジョナサン役の田中さんは、以前映画に出てもらったことがあるんでひさびさに声を聞きました。

小島 『ポリスノーツ』に関しては、声優さんにもアメリカの吹替版を録っているような感じということで、映画の経験がある人をお願いしたんです。録るときは98版が最初だったので、映像がまったくない状態でカット絵とかを見せて状況説明しながら声優さんにしゃべってもらいました。結構時間がかかって98版の収録は6日間もかかりましたよ。

押井 それはかかりましたね。キャストिंगは自分で決められたんですか？

小島 はい。それにドラマ部分の収録って、4、5人で録りたいじゃないですか。でもゲーム業界では、こういうのはすごく少ないらしいんです。又キ録りで1人1人別に録ると、どうしてもテンションが下がってしまうし。押井さんは、『攻殻機動隊』の後、作品作りはどうされるんですか？

押井 いろいろやりたいんですけど、今はアニメーションの仕事は一時お休みしたいなと思っているんです。疲れちゃったというか……。でも、実写がやりたいですね。楽しいですから。食べていけないのが問題ですけど(笑)。

サターン版で作ると決めたときから
バーチャガンの使用は考えていたんです

押井 僕は、昔のテキストアドベンチャーというものが今でもおもしろいと思うんです。想像力がかき立てられるというか。でも、今の時代に商品として出す以上、絵や音、さらには映像も動いて欲しいというユーザーの要望があると思うんです。それに、最近のRPGなんかはストーリーを追わせる以外にミニゲームがたくさん入っているゲームも多いですね。

小島 『ポリスノーツ』の場合、ミニゲームを入れるとプレイヤーが筋を忘れてしまう可能性があると思ったんですよ。それで、あらずじモードというのを付けたんです。

押井 本編もミニゲームでもそうなんですが、バーチャガンでプレイしたら結構おもしろそうですね。

小島 サターン版で作る際、バーチャガンの使用は最初から考えていたんです。今まで銃タイプの物がなかったものですから。でもバーチャガンを使って逆に難しいところもありました。月面の前のところとか、同じところを当てるのがツライところには向きませんね。一長一短ですけど。

押井 僕は暇ができたとき、実際に本物の銃を撃ちに行くんですが、バーチャガンだとなかなか難しい。本物の銃だと1日中撃っても飽きない

んですけど、ゲームは2時間ぐらい撃つとさすがに疲れてしまう。まったく同じじゃないと思うし、同じだったらゲームじゃないですけどね。

小島 僕もこれの開発で銃を撃ちに行ったんです。怖いんですよ、向こうのシューティングブースって。監視カメラもガードマンもいないし、勝手に銃と弾を買ってきて、ブースで撃つんです。以前に読んだ小説で、女性のFBI捜査官は銃の射撃訓練が嫌いというのがあって、その理由が匂いが付くってということだったんですけど、実際に撃ってみてそれがよくわかりました。火薬の匂いが服に付いてみて、なるほどそういうことかって実感しましたよ。

押井 ああ、硝煙ですね。手なんか真っ黒になりますから。ゲーム以来ですよ。世の中にこんなおもしろい物があつたのかっていうのは。男の子にとって最後のオモチャですよ。あれほど、おもしろいオモチャはないと思いました。ソノ物がゲームとはまた違った別の世界ですね。もっと裸の物というか。

おもしろいとはどういうことなのか
それを、もう一度考えてみるべきだ

押井 いま、インタラクティブであるということが、ゲームにとって本当に大事なのかどうかというところまで話が出てくると思うんです。基本的には



↑ 攻殻機動隊Ⅱに登場する銃器は、実際に存在してもおかしくないよう、外見、内部構造などが綿密に設定されている。



← 銃器の設定の綿密さは、押井監督の銃に対するこだわりから生まれている。実銃のリアルさが、武器としての美しさと怖さを見せる。



GHOST IN THE SHELL ～攻殻機動隊～

LD: プレミアムボックス NOW DN SALE
127分/BEAL-921/税抜¥14,800
発売元: 講談社・バンダイビジュアル・
MANGA ENTERTAINMENT
販売元: バンダイビジュアル



押井 守監督全集 劇場アニメ編

THE SEVEN DOGS' WAR

LD-BOX '96.10・25 リリース
約600分/BEAL-942/税抜¥40,000
収録タイトル

- DISC1: うる星やつら オンリー・ユー(ノーカット版)
- DISC2: うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー
- DISC3: 機動警察パトレイバー 劇場版
- DISC4: 機動警察パトレイバー 2 the Movie
- DISC5: MAROKO 磨子
- DISC6: 天使のたまご
- DISC7: 迷宮物件 File538 8DXオリジナルアイテム
- PHOTO-CD: 「随上靖彦コンセプトフォト集PHOTO-CD版」
- MUSIC-CD: 「川井憲次スペシャルMUSIC-CD」 発売・販売元: バンダイビジュアル

この2つは違う物であるというところから出発して、単純で気持ちいいことの方へ戻った方がいいんじゃないかなと思っています。その辺がわからなくなって、ゲームをあまりやらなくなったんですよ。

小島 僕も家では全然ゲームをやらないですね。あんまり声高に言えないですが(笑)。

押井 本当にゲームがやりたくて、ゲームがないと生きてけないという人間はそんなに多くないと思うんです。ゲームっていうのは情報を受け取るだけじゃなくて、返していかなきゃいけないし、やる側にエンジンを感

じるメディアですからね。それでいうと、そうまでしてエンターテインメントをしたいという人間は本当に限られてくると思うんです。

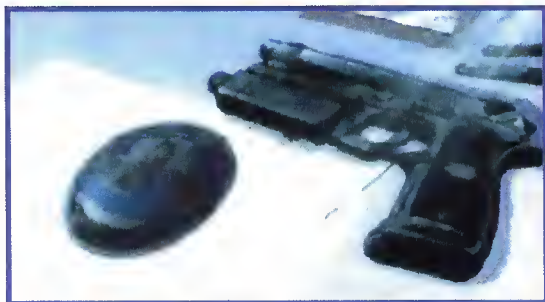
小島 もともとゲームをやる人間ってそんなに一般的じゃないと思いますよ。それに、ゲームの開発というのはインタラクティブな世界なんです。流れ作業でありながらも、そうじゃないというか。ストーリー、イベント、音楽のどれかひとつでも狂うと、すべてがつまらなくなるので、素材を掘り込んでリメイクしながら形を変えていくんです。それをどれだけ調整できるかで、できあがった物が違ってくる。

押井 普段、僕は映画を仕事にしている人間だけど、結局映画もゲームも、ドラマか世界観かどちらかが取れないものなんですね。世界観を取るのであれば、物語の方は一種のお約束の方がうまくいく。だけどドラマを取るのであれば、世界観はある程度いい加減に作っておかないと成立しない。『ボリスノーツ』は世界観を取った作品だと思います。両方狙ってもだいたい失敗しますから。

小島 僕は、世界観の方を先に選んだという意識はないんですよ。どちらかとい

うと、アドベンチャーなんでストーリーのことをよく言われますね。このゲームに関しては、小説の書き方とはまったく違って、容れものだけ先に作って、ミニゲームや、こんなことがしたい、あんなシーンがあったらいいというようなことを時間軸でつないで作っていました。

押井 昔は技術が足りない、容量が少ない、スベックが低いとか、まあいろいろ逃げ道があったわけだけど、今はそれがありませんよね。ゲームって何がおもしろいかって考え始めたとき、昔のことをもう一回始めるというのは、あるんじや



◀ジョナサンの持つ反動銃、ベレッタ92F。EMPSなどの最新兵器とは対照的な武器だが、その存在感は絶大だ。小島監督の銃に対するこだわりが見える。

ないかな。そうなって欲しいです。3Dとかポリゴンとかの後に出てくるのはそういう問題だけだと思いますよ。そこから、逆にいえばゲームを作っている人間の本当の正念場だと思うんですよ。

平成8年8月8日 恵比寿 (株)コナミ社内にて



EPILOGUE NAUTS





↑宇宙港などに置かれているテレビからカレンの声が流れてくる。「現トクガワグループ総裁のジョセフ・サダオキ・トクガワがNARC麻薬及び、臓器密売、殺人教唆の容疑で警察庁に送検されました」

↓「尚、爆発のあったトクガワビル・プロップは、現在ご覧のように支柱は折れ曲がっておりますが調査当局によりますと崩壊の心配はないとのことです。BEYONDへの影響もありません」



←「まるでこの支柱は今回のトクガワグループを象徴するようです。この事件によりこれからの宇宙開発に大きな問題提起がなされたことになります」宇宙港にあるモニター画面を見上げているジョナサンとエド。



↑「これから忙しくなるな、エド？ 定年はあすけだが、無理はするなよ」「ああ、切りの良いところを見計らって辞めればいいさ」エドもほほえみ返す。



↓「ジョナサン……？」「ん？」「いや、いいんだ」エドは言葉尻をにこした。何が言いたかったのか？ ジョナサンもううす感じているのか、あえて深く尋ねようとはしなかった。



↓カレンからの包みを受け取ったジョナサンは、一枚の紙面を取り出した。「エド、俺もお前に渡すものがある」「……ん？」「これさ、見てみるよ」と、意味深にほほえむジョナサン。いったい何が描かれているのだろうか？

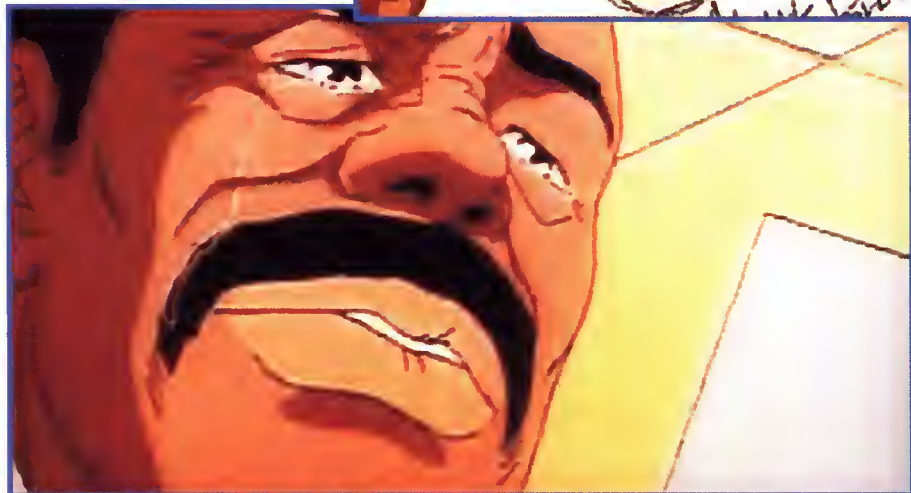


↑エドは茶色い包みを取り出した。「これ……カレンから預かったものだ。機内で開けてくれ」そう言ってエドは包みをジョナサンに手渡した。

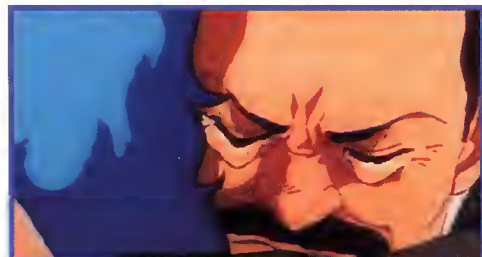


↑エドは不思議がりながらも紙を開いてみた。緩やかに驚きの表情へと変わっていく。

⇒「こっ、これはマークが……？」紙にはエドの顔が描かれていた。マークが愛惜込めて描いた1枚だ。



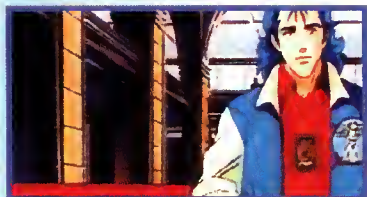
↑「俺だ……俺の顔だ……」エドの頬を大粒の涙がつたっていく。「エド、もう大丈夫だ。マークはお前を理解している」ジョナサンのあたたかい言葉に思わず抱きつくエド。これでエドとマークの関係はもう大丈夫だろう。



↑「ジョナサン、ありがとう……ありがとう」その言葉にはさまざまな意味が込められていた。何かを30年前に置いてきていたのはエドも同じだったのかもしれない。

↓「エド、離してくれないか？」離れがなくなる気持ちを抑えてエドから離れるジョナサン。「じゃあなエド」「ここもいい所だ。こっちに残るか」エドは説得しようとする。





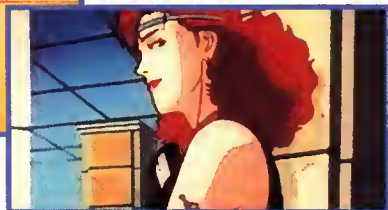
◀「いや、ここに俺の居場所はない」とスペースブレン
に向かうジョナサン。やはりジョナサンにとって自分の
居場所はBEYONDではなく地球なのだ。

↓「ジョナサン、ジョナサンっ!!」彼の後ろ姿を見てエ
ドは思わず叫んだ。「俺たちはいい相棒だったよなっ!」
振り返るジョナサン。



◀エドの言葉にジョナサンは満面の笑
みを浮かべた。「ああ、最高の友達さ
っ!」ジョナサンとエドの関係は30年
のときを経て再び甦ったのである。

↓エドに言葉を返してジョナサンはふ
と横を見た。いつの間にかメルルが見
送りにやってきていたようだ。相変わ
らず毅然とした態度を崩さない。



↑メルルは何も言わず、ジョナサ
ンに煙草を放り投げた。ジョナサ
ンがトクガワビルに行く前に頼け
た、あの煙草である。ジョナサン
は黙ってそれを受け取った。

⇒そしてメルルの首にはディブの
ゴーグルが……。言葉を交わさな
くても、彼女の気持ちだけは充分
に伝わってきた。





←ジョナサンが機内で落ち着いていると、正面の大型モニターからBBCニュースが流れてきた。なんとそこには……。

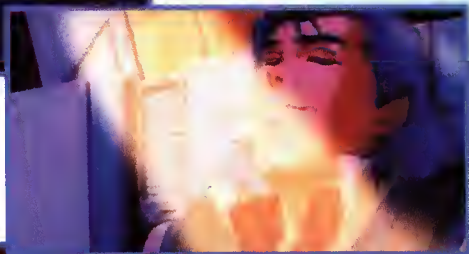
↓ショートヘアのカレンが、長かった髪をバッサリと切ったようだ。ジョナサンはカレンからの包みを開けた。



↓カレンからの手紙には「私はいつもパパのそばにいます。あなたの娘カレン」とあった。そして、彼女に預けていたロレインの写真と時計も同封されていた。



↓手紙に目をとおして思わずほほ笑むジョナサン。カレンはもう大丈夫らしい。過去や未来にとらわれない、幸せな人生を送って欲しいと願うジョナサンだった。



↓「たとえどんなに離れていても地球との関係は不変なんだ。子は親を踏み越えて成長していく。離れるわけじゃない。俺たちはいつも近くにいる……いつも見守っている……」



Planning&Editing

[コナミ株式会社]

CP事業部



[NTT出版株式会社]

中村光伸 亀井英雄 池田倫夫



[株式会社エディット90]

尾崎健史 小林謙一



Design&Layout

[山猫有限公司]

水沢次吉 工藤英人 新明敏夫



Writing

[Studio M]

柴原みちる 島田果林

Cover Design

[バナナスタジオ]



Illustration

丸山泰英 うめつゆきのり おおたけきょうこ



Photograph

[有限会社ハンドメイド]

越野勝彦 佐々木敏雄



Special Thanks

[株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン]

小島秀夫 岡村憲明 植原一充



押井 守



[プロダクション I.G]

寺川英和

©1994,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

「ポリスノーツ」はコナミ株式会社の商標です。

セガサターンはセガ・エンタープライズの登録商標です。

●1996年9月20日 初版発行

発行●コナミ株式会社

発売●NTT出版株式会社

東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

TEL.03-5434-1010

印刷所●図書印刷株式会社

ISBN4-87188-835-5 C0076

定価はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

ゲーム内容に関するご質問にはいっさいお答えできません。

本書の一部または全部を無断で複製複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版者の権利侵害となります。予め小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-87188-835-5 C0076



「ポリスノーツ」はコナミ株式会社の商標です。

NTT出版 定価1,000円(本体971円)

ISBN4-87188-835-5

C0076 P1000E



9784871888356



1910076010003



「ボリスノーツ」はコナミ株式会社の商標です。
NTT出版 定価1,000円(本体971円)